SUPLEMENTO GRATUITO SUPLEMENTO GRATUITO
SUPLEMENTO GRATUITO SUPLEMENTO GRATUITO

GUÍA COMPLETA



TODOS LOS ENEMIGOS

CONSEJOS PARA FORMAR TU GRUPO

BÚSQUEDAS OPCIONALES

TETRA MASTER...

44 PÁGINAS CON TODO LO QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TU AVENTURA

HOBBY CONSOLAS

ADÉNTRATE EN LA MAYOR AVENTURA JAMÁS JUGADA...

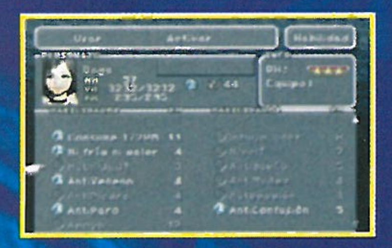
Hace unos cuantos siglos, Leonardo DaVinci pintó La Gioconda. Tiempo después, Miguel Ángel nos maravilló con su arte en la Capilla Sixtina y ahora, en la época de la informática, Squaresoft también nos maravilla con la novena entrega de la saga «Final Fantasy». Para que no te pierdas en la inmensidad de este fantástico mundo medieval, aquí tienes la guía más completa con todas las claves, consejos y trucos necesarios para que triunfes junto a Yitán, Daga y compañía en la lucha contra el mal.

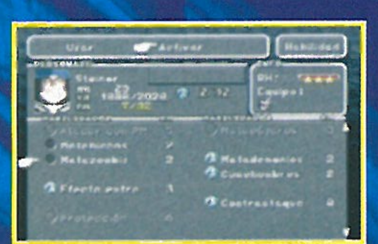




SUMARIO









LAS HABILIDADES

Si en algo destaca el sistema de habilidades en este Final Fantasy IX es por su gran sencillez, ya que combina muy bien las magias, los espíritus de invocación y demás útiles del juego. En lugar de recibir las magias de la materia o de los enemigos, las recibimos directamente de nuestros items, por supuesto limitadas por un parámetro que aumenta con el nivel y que se llena con el número que hay al lado del nombre de las habilidades.

Resumiendo, hay dos clases de items:

- Los que son exclusivos de un determinado personaje. Estos proporcionan una o más habilidades, en muchos casos éstas son exclusivas de ese personaje. Por ejemplo, las garras de gato de Amarant le proporcionan chakra y contraataque. La primera habilidad es exclusiva de Amarant, mientras que contraataque podrán aprenderlo otros personajes con otros objetos.
- Los items que pueden usar varios personajes. También proporcionan una o más habilidades, pero el personaje que lo lleve puede no ser capaz de usarlas. Por ejemplo, tanto Vivi como Yitán pueden equiparse con una manilla, pero el primero no puede aprender la habilidad guiles-huida que ésta proporciona.

Las habilidades que un personaje puede aprender se dividen también en dos tipos: Soporte y Acción. Las primeras proporcionan algún cambio en tus estadísticas (Vit+20%, Nivel+, etc...), y las segundas pueden ser usadas en los combates (activar arma, pirarse, etc), y además no ocupan espacio entre nuestras habilidades. Al lado de cada habilidad verás una barra de PH. Cuando combatas lo suficiente para llenarla, habrás aprendido esa habilidad por completo y no necesitarás llevar el ítem equipado para poder usarla.

Aquí tienes una pequeña lista con algunas de las mejores habilidades de ámbito general:

Nombre	Personajes	Efecto	Comentario
Conjuro	Todos	Comienzas con el hechizo autoLázaro en cada batalla	La mejor habilidad del juego, ya que resucita automáticamente al personaje que la lleve (solo una vez en cada combate). Deberían llevarla todos los personajes, pero es especialmente útil para las sanadoras (Eiko y Daga)
Autorevitalia	Todos	Comienzas con el hechizo revitalia en cada batalla	Combinado con autopoción recuperarás casi toda la vida de tu grupo después de recibir daño. Ten en cuenta que mientras tus personajes toman las pociones recuperarás unos 1500 de Vit gracias a esta habilidad.
Autopoción	Todos	El personaje toma automáticamente una poción después de recibir daño	Muy útil en los combates con un solo personaje y combinado con la habilidad anterior.
Contraataque	Amarant, Freija, Yitán, Vivi y Quina	El personaje responde a los ataques físicos	Para aumentar la probabilidad del contraataque, equipa también la habilidad ojo por ojo.
Anti-estatus	Todos	Proporciona inmunidad al estatus listado (veneno, confusión, etc)	Muchas de ellas son imprescindibles para enfrentarte a los jefes finales del juego.
Nivel+	Todos	El personaje recibe más puntos de experiencia por enemigo derrotado	Cuando te tomes un descanso en la aventura para subir unos cuantos niveles, esta habilidad es imprescindible.
Vit +20%	Amarant, Freija, Steiner y Yitán	Aumentas tu vitalidad en un 20%	Habilidad especial para guerreros, no tiene más misterio.

CONSEJOS:

- Cuando un personaje haya aprendido definitivamente una habilidad de un objeto, pásaselo a otro que pueda aprender dicha habilidad. Recuerda que las habilidades son más importantes que la fuerza y la defensa, por lo que no deberías mantener un objeto en un personaje sólo por que añada puntos a algunas características.
- En los momentos en los que no puedas tener a Eiko o a Daga en tu grupo, pon a uno de tus personajes a curar y hazte con una gran reserva de pociones y ultrapociones. Los ideales para esta función son Freija y Quina, debido a su poca capacidad ofensiva.
- Aunque la importancia es menor que en los anteriores capítulos de la saga, los enemigos siguen teniendo debilidades y resistencias a los elementos. Como son bastante evidentes, simplemente te recordamos que los no-muertos sufren daño con la magia curar y la magia vida.
- Cuando te pongas a combatir para subir algunos niveles, intenta hacerlo con alguna zona de recuperación cerca, como una fuente restauradora o una ciudad con posada.
- El comando engullir de Quina te proporcionará algunas de las magias más útiles del juego, así que intenta comerte a todos los enemigos que encuentres (los jefes y los humanos no pueden ser engullidos). Eso sí, como deben estar muy debilitados para poder hacerlo, no será fácil, ya que muchas veces te pasarás y lo eliminarás por completo. Herir a tus enemigos con magias poco potentes te ayudará en este aspecto.
- Esta vez las tiendas de lona no recuperan toda la Vit y los PM del grupo, así que los elixires y los éteres cobran una especial importancia.
- Y lo más importante: tómate tu tiempo en la aventura, admira los impresionantes escenarios y conversa con todo el mundo. De hecho, es posible pasarse el juego en menos de 12 horas (recibirás un premio si lo haces) pero te perderías todas las pequeñas sorpresas que puede ofrecerte este gran juego.



CONSEJOS PARA CONSTRUIR TU GRUPO

En las dos últimas partes de está increíble saga, la diferencia entre los personajes en lo referente al combate eran casi nulas. Todos los personajes podían usar todas las habilidades, magias e invocaciones, pero eso ha cambiado radicalmente en esta novena entrega. Las diferencias entre personajes son tan grandes que por fin se puede hablar de "profesiones" en un «Final Fantasy». Para ayudarte a elegir entre todos los personajes, aquí tienes una lista con las características y las mejores habilidades de cada uno de ellos.

YITÁN TRIBAL



Profesión: Ladrón

El héroe encargado esta vez de salvar el mundo no es ningún valiente guerrero ni mucho menos. En realidad se trata de uno de los ladrones de la banda Tantalus cuya máxima aspiración inicial es la de ligar con chicas. Por supuesto, detrás de ese pelo rubio y de esa cola hay "algo más", pero eso os toca descubrirlo a vosotros.

En cuanto a su utilidad en el combate, es mucho más de lo que parece a pesar de sus escasas habilidades, ya que sus ataques normales causan casi el mismo daño que el de guerreros como Amarant y Steiner.

HABILIDAD	EFECTO	COMENTARIO
Pirarse	El grupo escapa del combate	Puede parecer algo inútil, pero es la única manera de escapar de combates no deseados.
Activar arma	Causa el estatus oculto del arma a un enemigo	Con el arma apropiada esta habilidad puede decantar los combates difíciles a tu favor.
Super 7	Causa daño físico al enemigo que depende de la suerte de Yitán	Este ataque solo causará daño cuando la vida de Yitán tenga todos los números 7 (7, 77, 777 o 7777).
Inmolación	El guerrero se sacrifica para devolver Vit y PM al grupo	No es demasiado útil , pero en momentos delicados te puede salvar la vida.
Truco de caco	Causa daño físico a un enemigo o aliado	Muy útil cuando te enfrentas a un enemigo inmune a los ataques con armas.
¡¿Qué es eso?!	Permite atacar primero	Si usas esta habilidad te evitarás muchos disgustos con determinados enemigos.
CausaMolestia	Causa el estado molestia a un enemigo o aliado	Es mucho mejor Activar Arma.
Habilidades de trance	Causa daño físico a uno o varios enemigos	El mejor trance de todos los personajes.
Rayos X	Muestra los objetos en poder de un enemigo	Es mejor intentar robarlos directamente.

ARMA	PODER DE ATAQUE	ESTATUS O ELEMENTO OCULTO	HABILIDADES
Dos dagas	12	--	Pirarse
Matamagos	14	mudez	Pirarse, Rayos X
Daga de mitrilo	18	--	Arte de ladrón
Sable mariposa	21	mudez	¡¿Qué es eso?!, Mi héroe
Organix/	24	ceguera	Activar arma
Gladius	30	freno	CausaMolestia, Super 7
Exploder	31	molestia	Inmolación, Super 7
Monoplátana	53	piedra	CausaMolestia
Arma Artema	100	sueño	Pirarse

DAGA



Profesión: Princesa de Alexandria (Mago Blanco)

Como ya sabréis, Daga es en realidad la princesa Garnet Til Alexandros 17, la princesa de Alexandria. Las preocupaciones por los oscuros manejos de su madre y por el destino de su país la harán embarcarse en esta aventura en la que también descubrirá muchas cosas sobre su pasado. Su principal función en el grupo es la de sanadora, pero las poderosas invocaciones de las que dispondrá a partir del segundo CD la convierten en una de las más poderosas ayudas durante los combates.

HABILIDAD	EFECTO	COMENTARIO
Ark	Inflige daño de sombra a todos los enemigos	La invocación más bestia de Daga.
Átomo	Inflige cierto porcentaje de daño a todos los enemigos	El porcentaje depende del número de amatistas que tengáis, llegando hasta el 100% con 100 amatistas (máximo 9999).
Bahamut	Inflige daño no elemental a todos los enemigos	La mejor contra los enemigos inmunes a algunos elementos.
Ifrit	Causa daño de fuego a todos los enemigos	Causa más daño cuantos más topacios tengáis
Leviatán	Causa daño de agua a todos los enemigos	Causa más daño cuantas más aguamarinas tengáis
Odín/	Causa muerte en todos los enemigos	La muerte de Odín suele fallar mucho, pero la habilidad espada de Odín equipada causará 9999 de daño.
Lamú	Causa daño de rayo a todos los enemigos	Cuantos más olivinos tengáis, más daños causará
Shiva	Causa daño de hielo a todos los enemigos	El ópalo es la gema que hace más poderosa a esta invocación
Cura, Cura+ y Cura++	Restauran unos 300, 1500 o 4000 de Vit a uno o más objetivos	Esta es la habilidad más importante de Daga, sin ella no duraríais mucho al final del juego.
Libra	Muestra la Vit, los PM y la debilidad elemental de un enemigo	Muy importante contra los últimos jefes del juego
Apoyo	Aumenta el poder de las invocaciones	Para aumentar la faceta ofensiva de Daga
Diploma médico	Dobla el efecto de las pociones en la batalla	Sobre todo es útil para recuperar más PM con los éteres

ARMA	PODER DE ATAQUE	ESTATUS O ELEMENTO OCULTO	HABILIDADES
Pelo de ballena	36	--	Cura++, Lázaro
Pala de Martina	17	aire	Tiniebla, CuraPiedra, Escudo
Pala de Gato	45	aire	--
Vara de Athla	27	sacro	Minimalia, Confu, Mutis



ADALBERT STEINER



Profesión: Comandante del batallón Pluto

"La obligación de este soldado es proteger a la princesa". Esta es probablemente la frase que más oiréis de boca de Steiner, llevándole incluso a enfrentarse a Yitán en algunas ocasiones. Durante los dos primeros cd´s no hará más que molestar, pero después se dará cuenta de que Yitán no es tan mal tipo. Fuerza bruta. Eso es lo único que os proporcionará este personaje, pero es suficiente para convertirle en un fijo de vuestro grupo, gracias además a sus ataques especiales de esgrima en conjunción con Vivi.

HABILIDAD	EFECTO	COMENTARIO
Shock	Causa daño físico a un enemigo	¿Qué os parecen 9999 por 46 PM?(en niveles avanzados)
Guillotina	Causa daño no elemental a todos los enemigos	Ideal para terminar los combates sencillos de un golpe
Acometida	Todos los aliados atacan sucesivamente	Sólo funciona cuando está en estado de agonía
Rompecoraza	Reduce la defensa de un enemigo	Compensa mucho usarla, ya que aumentarás el daño que causes con los demás miembros de tu grupo
Sable negro	Causa daño de sombra a costa de la vitalidad del atacante	No es recomendable usarla contra los jefes, te puedes matar tú solo
Sable eléctrico	Causa daño de rayo a un enemigo	No es tan buena como Guillotina o Shock, pero puede ser útil
Alta esgrima	Causa la muerte súbita a un enemigo	Bestial, una pena que no funcione contra los jefes

ARMA	PODER DE ATAQUE	ESTATUS O ELEMENTO OCULTO	HABILIDADES
Sable de mitrilo	20	--	Rompecoraza
Hoja sangrienta	24	--	Sable negro
Sable de coral	38	rayo	Acometida
Hoja rúnica	57	ceguera	Alta esgrima
Excalibur	77	sacro	Guillotina
Ragnarok	87	freno	Shock, Sable eléctrico

VIVI ORUNITIA



Profesión: Mago Negro

Vivi es un claro ejemplo de la fantasía que ha empleado Square al crear el mundo de Gaya. Aparte de su aspecto, es un niño normal con sus temores e inseguridades. Descubrir su origen le llevará a enfrentarse a Kuja y sus esbirros. Vivi es el único mago negro que podréis controlar, así que se le podría considerar como un personaje único. Cuando está en vuestro grupo le proporciona a Steiner la habilidad sable mágico, creando un tándem muy poderoso, pero además cuenta con unas magias ofensivas muy poderosas desde el principio.

HABILIDAD	EFECTO	COMENTARIO
Bio	Causa daño no elemental y veneno a uno o a todos los enemigos	Causa más o menos el mismo daño que piro+ o similares pero sin ser elemental
Magias elementales	Causa daño elemental a uno o a todos los enemigos	Serán las únicas magias que tendréis al principio y os acompañarán a lo largo del juego.
Fulgor	Causa daño no elemental a un enemigo	Contra los jefes es la mejor magia de todas
Aspir	Absorbe puntos mágicos de un enemigo o aliado	Para Vivi hay un antes y un después de esta habilidad, ya que te permitirá lanzar hechizos con mayor libertad
Antiespejo	Permite lanzar hechizos que penetran el espejo del rival	Muy útil, tenedla siempre activada al final del juego
Mitad PM	Los hechizos cuestan la mitad de PM	Combinad esto con Aspir y casi tendréis magia ilimitada
Día del juicio	Causa daño de sombra a todos los enemigos y aliados	Muy arriesgado, más teniendo en cuenta que solo dispondréis de ella al final del juego

ARMA	PODER DE ATAQUE	ESTATUS O ELEMENTO OCULTO	HABILIDADES
Palo octogonal	29	molestia	Piro++, Hielo++, Electro++
Bastón maestro	32	mudez	Meteo, Aspir
Bastón de roble	23	freno	Paro, Bio, Drenaje
Cetro de ciprés	27	confusión	Gravedad, Petra, Cometa
Maza de Zeus	35	minimalia	Día del juicio

EIKO CAROL



Profesión: Invocadora

Esta alegre chiquilla es la única superviviente de la raza de los invocadores (¿o no?) y va siempre acompañada por un travieso moguri llamado Mogu. Curiosamente, y a pesar de su corta edad, intentará "tirarle los tejos" a Yitán hasta que se da cuenta de lo que este siente por Daga (vaya éxito que tiene el chico...).
La mejor sanadora del juego, con perdón de Daga. La magia blanca que puede utilizar es prácticamente la misma que Daga, pero sus invocaciones son mucho más defensivas y útiles (sobre todo Rubí y Fénix).

HABILIDAD	EFECTO	COMENTARIO
Fenrir	Causa daño de tierra o de viento a todos los enemigos	Inicialmente causa daño de tierra, pero si te equipas con el objeto Rezo de Niña, éste cambiará
Fénix	Resucita a todos tus aliados y causa daño de fuego a un enemigo	La mejor invocación de Eiko y probablemente la mejor habilidad de todos los personajes
Rubí	Lanza Reflejo sobre todos los aliados	Este es el efecto normal que causa Rubí
	Lanza Desaparecer sobre todos los aliados	Rubí causará este efecto si Eiko lleva un Diamante equipado
	Lanza prisa sobre todos los aliados	Conseguirás este efecto si equipas una Esmeralda
	Lanza Coraza sobre todos los aliados	La Piedra Lunar te proporcionará esta habilidad
Madine	Causa daño de elemento sacro a todos los enemigos	Eiko no solo tiene invocaciones protectoras, Madine es tan poderosa o más que Ark
Poder de Mogu	Protege a Eiko de los ataques enemigos	Fíjate en el daño que recibe Eiko antes y después de equipar esta habilidad y verás la diferencia
Antimagia	Anula el efecto de ciertos hechizos	Una magia muy común en «FFVIII», muy útil contra los jefes
Protea	Aumenta el poder ofensivo de un enemigo o aliado	Steiner y Yitán te agradecerán enormemente esta magia

ARMA	PODER DE ATAQUE	ESTATUS O ELEMENTO OCULTO	HABILIDADES
Pata de gata	45	aire	Antimagia
Flauta mágica	27	--	cura++, Protea, Joya
Flauta de elfo	24	--	Esna, Prisa, Revitalia
Flauta de gólem	17	--	Autorevitalia, Cura+, Lázaro
Flauta de lamia	21	--	Lévita, CuraPiedra, Mutis

QUINA QUEN



Profesión: ¿Cocinera?

Es muy difícil describir a Quina en cualquiera de sus aspectos: basta con decir que se embarca en esta aventura para probar todas las "cosas ricas" que hay en el mundo, aunque para ello se meta en líos bastante gordos.
El principal problema de Quina es su aleatoriedad. Tanto el daño de sus ataques físicos como el efecto de sus magias (que, por cierto, tenéis que conseguir engullendo a vuestros enemigos) varían en unos márgenes muy grandes, lo que la hacen poco recomendable para vuestro grupo. No obstante, tiene "fundamento".

HABILIDAD	EFECTO	COMENTARIO
Viento blanco	Devuelve vitalidad a todos los aliados	Cuando no lleves sanadoras en el grupo puede ser útil
AutoLázaro	Hace que un personaje resucite si muere más tarde en el combate	Muy, muy buena, pero es mejor equipar la habilidad Conjuro
Barrera total	Aplica los hechizos Coraza y Escudo a todos los aliados	La mejor magia de Quina, al menos en los dos primeros CD's
Muerte nivel 5	Causa la muerte a todos los enemigos cuyo nivel sea múltiplo de 5	Con un solo enemigo, el gran dragón, rentabilizas esta habilidad
1000 espinas	Causa 1000 puntos de daño a un enemigo	Muy útil en el segundo cd
Martillo mágico	Reduce los PM de un enemigo	Contra los jefes (especialmente Kuja y Ozma) puede serte útil

ARMA	PODER DE ATAQUE	ESTATUS O ELEMENTO OCULTO	HABILIDADES
Tenedor aguja	34	piedra	Influjo lunar
Tenedor de mitrilo	42	--	Influjo lunar
Tenedor de plata	53	freno	Influjo lunar
Sibarita	68	sueño	Influjo lunar
Tenedor gastronómico	77	paro	Influjo lunar



AMARANT EL ROJO



HABILIDAD	EFECTO	COMENTARIO
Hikooken	Causa Condena en un enemigo	No afecta a los jefes, pero contra los enemigos normales con mucha Vit causa estragos
Chakra	Devuelve vit y PM a un aliado	Dáos cuenta de una cosa: cuesta solo 4 PM y recupera más de 4 PM. Es decir, PM infinitos.
Lanza monedas	Causa daños lanzando guiles al enemigo	Solo es útil contra un enemigo de Alexandria en el tercer CD
Gravedad++	Causa a un enemigo daño proporcional a su vitalidad	Bestial. La mejor habilidad de Amarant
Resucitar	Reanima a un aliado que haya quedado fuera de combate	Es mejor incluso que el Lazaro+
Exterminio	Causa daño físico a un enemigo	Para cuando no podáis usar ataques normales

Profesión: Cazarrecompensas

Amarant es un orgulloso cazarrecompensas que contrata la reina Brahne para recuperar la gema ancestral. Después de ser vencido por Yitán empezará a seguirle para aprender de él, porque el chico sabe donde está lo bueno.
Amarant es la segunda mejor opción como guerrero del grupo, ya que aunque es poderoso, tanto el poder físico como las habilidades quedan por debajo de Adalbert Steiner.

ARMA	PODER DE ATAQUE	ESTATUS O ELEMENTO OCULTO	HABILIDADES
Mitón de káiser	75	molestia y aire	Hikkoken, Maleficio, Contraataque
Vengadora	70	golpe mortal	Gravedad++, Contraataque
Garra de tigre	62	--	Resucitar, Contraataque
Mitón venenoso	33	veneno	Lanzamonedas, Contraataque
Garras Rúnicas	83	ceguera	Lanzamonedas, Resucitar

FREIJA CRESCENT



HABILIDAD	EFECTO	COMENTARIO
Viento de Reis	Aplica Revitalia a todos los aliados	Imprescindible en los dos primeros cd´s
Alma de dragón	Reduce la vit y los PM de un enemigo	Cuando consigáis esta habilidad, causará más daño que los ataques de Freija, pero poco después no la usaréis nunca
Vaho letal	Reduce la vitalidad de todos los enemigos	La mejor habilidad de Freija. Mejor que comprobéis vosotros mismos sus efectos
Demencia total	Causa el estado locura a todos los enemigos y aliados	Si quieres reírte un rato, utiliza esta habilidad contra los jefes finales. No saldrás vivo, pero es curioso ver a Hades más cabreado todavía
Cerezo en flor	Causa daño no elemental a todos los enemigo	Bastante buena, pero no tanto como el Vaho Letal
Drenaje blanco	Devuelve PM a todos los aliados	Combinado con otros dos magos es bastante útil

Profesión: Caballera Dragoniana

Esta burmeciana vaga constantemente por el mundo buscando a su amor perdido. La destrucción de su país despertará su orgullo patriótico y sus ansias de vengarse de Kuja. Desgraciadamente las habilidades de esta guerrera no son demasiado buenas y el daño que inflige es menor que el de Steiner o Amarant. Pero cuenta con un ataque muy útil, que es el comando Salto, que permite a Freija atacar sin apenas sufrir daños, aunque es muy lento.

ARMA	PODER DE ATAQUE	ESTATUS O ELEMENTO OCULTO	HABILIDADES
Pelo de dragón	77	--	Vaho letal
Obelisco	52	piedra	Cerezo en flor, Emboscada
Tridente	37	ceguera	Demencia total
Partisano	25	--	Alma de dragón, Influjo lunar
Lanza de hielo	31	gélido y frio	Drenaje blanco



TODA LA AVENTURA PASO A PASO

Ahora que ya sabéis bien cuales son los puntos fuertes y débiles de vuestro grupo, ha llegado el momento de comenzar a relataros esta inmensa historia que, a lo largo de cuatro enormes CD, os va a mantener pegados a la consola durante más de 60 horas. ¡Adelante!

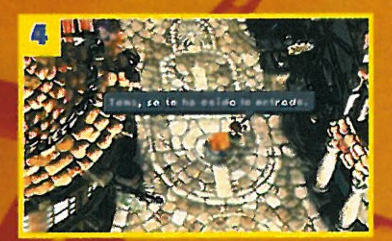
PRIMER DISCO


1


2

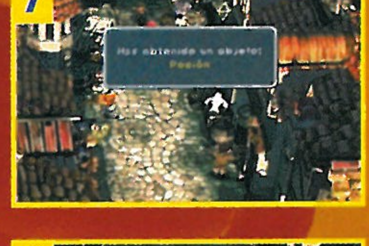


3


4

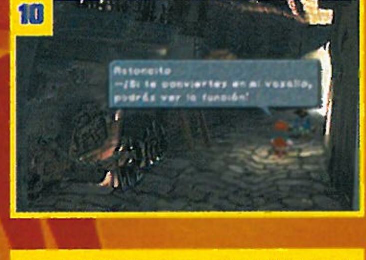

5


6


7


8


9


10


11

TRAMANDO UN PLAN

Tras la impresionante secuencia introductoria, comenzarás controlando a Yitán, el héroe del juego, en la M.S Prima vista, una especie de nave-teatro. Como el cuarto está a oscuras tendrás que encender la vela situada en el centro (1), pero si buscas a ciegas por la habitación encontrarás 47 guiles y una poción. Cuando la enciendas Blank, Cinna y Marcus, tus compañeros de Tantalus, te rodearán e inmediatamente tendrás tu primera batalla (2). Por supuesto, no te dará ningún problema (es más bien para que te acostumbres al sistema de combate) y cuando acabes descubrirás que se trata de Bakú, el jefe de la banda.

Después de la batalla pasaréis a una sala de reuniones donde Bakú os explicará el plan: entraréis en el reino de Alexandria haciendoos pasar por los actores que interpretan la obra "Quiero ser tu canario" y, mientras todo el mundo está distraído, Blank y tú raptaréis a la princesa Garnet (3).

TUS PRIMEROS PASOS EN ALEXANDRIA

Ahora controlarás a Vivi, un mago negro que sin duda será uno de los personajes más útiles en tu aventura. Cuando te hayas levantado y la niña te haya devuelto tu entrada (4), sal por la parte de abajo y llegarás a una plaza. Allí encontrarás la carta Quelonoide al lado de unas columnas, la carta Hombre reptil en la parte superior de la pantalla, la carta Zombie en la esquina inferior izquierda (5) y una poción justo al lado de la estatua. Vuelve a donde comenzaste y entra por la primera casa de la derecha, donde podrás conseguir la carta Fang en el piso superior y 9 guiles y una poción en la planta baja. Sal de nuevo a la calle y después de chocar con el Ratoncito (6) ve todo recto, no sin antes coger las dos pociones que hay en el lado izquierdo (7). En la siguiente pantalla puedes obtener la carta Duende y 33 guiles si buscas por el césped, y una poción, 27 guiles y la carta Flan en la taberna. Después continua por la calle principal, coge los 38 guiles del suelo de la tienda que hay a tu derecha y entra en la plaza. Introdúcete en la taquilla y enséñale la entrada al taquillero para ver "Quiero ser tu canario", pero éste te dirá que no es más que una falsificación (8), aunque te dará una carta Duende, una carta Fang y una carta Esqueleto para consolarte.

De nuevo en la plaza puedes conseguir una cola de fénix en un carro situado en la parte superior de la pantalla (9) y si entras en la armería (el edificio de la esquina superior derecha, que está dividido en dos partes) encontrarás un éter en la parte derecha y una panacea en la izquierda. Vuelve y sal por una calle que hay a la izquierda, aunque antes puedes jugar a la comba con las niñas de la izquierda. Después de que el hombre del cartel se vaya aparecerá de nuevo el Ratoncito, que te ofrecerá ver la obra a cambio de



Tus amigos los Moguris

Estos simpáticos bichillos parecidos a pequeños cerdos voladores son los encargados de salvar vuestros avances y de permitiros descansar (gastando una tienda, por supuesto). Pero esta vez Square los ha creado como algo más que esto, ya que les ha dado una personalidad y un lugar en la aventura. Os ayudarán en muchas ocasiones vendiéndoos cosas muy útiles, pero también os encargarán misiones, como la de haceros cargo de la Mogured, una especie de red de distribución de correo entre moguris. ¡A repartir se ha dicho, Kupó!





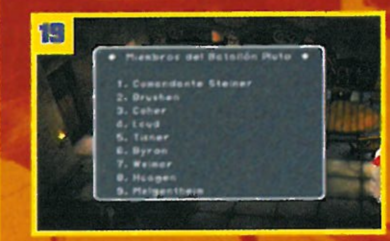
















El juego de la comba

El primer minijuego de los muchos que hay en «FFIX» lo encontrarás a la izquierda de la cabina de tickets en Alexandria. Este divertido juego de la comba consiste en pulsar el botón X cuando aparece una exclamación sobre la cabeza de Vivi. Parece sencillo, pero la velocidad aumenta cada cierto número de saltos. A los 20 saltos, conseguirás 10 guiles, a los 50 la carta Cactuar, a los 100 la carta Genji, a los 200 la carta Alexandria, a los 300 la carta Tiger Racket y a los mil saltos el traje del Rey de los saltos. Al principio del tercer CD, este minijuego cambia de localización campanario Moguri, y solo podrás jugar si llevas a Vivi o a Eiko en tu grupo.

convertirte en su esclavo (10). Acepta y pon atención en la parte superior de la pantalla, porque aparecerá Jack el del callejón (11), quien te enseñará a jugar a las cartas y al que puedes retar para ganar la carta Cactuar. Vuelve al lugar del cartel y sal por la parte inferior de la pantalla.

Sigue al Ratoncito hasta que llegues a una torre en la que puedes obtener una poción y una tienda de lona (12) si buscas por el césped antes de subir al tejado. Acércate a las escaleras y caerá encima tuya Kupó, el primer moguri del juego (13), que además te pedirá que le lleves una carta a otro moguri. Graba la partida si quieres y luego sigue a el Ratoncito por los tejados (14). Si quieres, puedes pasar por encima de varios puentes para recoger varios cofres que quedan un poco alejados del itinerario que te marca el Ratón. A mitad de camino se presentará como Puck, y tú podrás escribir tu nombre. Luego continua y entrarás en el castillo de Alexandria.

QUIERO SER TU CANARIO

Después de la espectacular secuencia dará comienzo la obra teatral (desde luego vaya nombrecito que le han elegido los de Square), con los miembros de Tantalus en los papeles estelares (15). Justo después del inicio, habrá una lucha dentro de la obra, pero como todo es fingido los ataques mágicos no harán daño real (16). Limítate a hacer ataques físicos y acabará pronto. Luego continuará la obra y en medio de ella tendrás una secuencia de lucha muy divertida.

Aprovechando la excitación del momento, Yitán y Blank aprovecharán para colarse en el castillo noqueando a dos guardias para usar sus uniformes. Cuando recuperes el control de Yitán avanza hacia la izquierda y sube las escaleras. Arriba te encontrarás con una chica con la cara oculta por una capa. Elige la opción de examinar su cara (17) y después de una pequeña conversación, Yitán se dará cuenta de que se trata de la princesa Garnet y ella, cómo no, empezará a huir.

Cuando acabe la escena en la que Ton y Son avisan a la reina Brahne de la huida de la princesa (18) controlarás a Steiner, el comandante del Batallón Pluto. Sal por la derecha y llegarás a una habitación con una cola de fénix en la esquina inferior-derecha y un moguri para grabar la partida. También verás una lista con los nombres de los componentes del Batallón Pluto (19), muy útil ya que si los reúnes a todos en la tarea de buscar a la princesa ganarás un elixir. Vuelve a la pantalla anterior y ve por la puerta del fondo, baja las escaleras y sal por la parte inferior hasta que llegues a los jardines (20).

Ahora ve por el camino de la izquierda, entra en la torre y sube la escaleras que hay al fondo del pasillo (21). Al llegar arriba verás a la





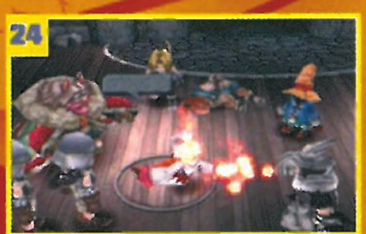




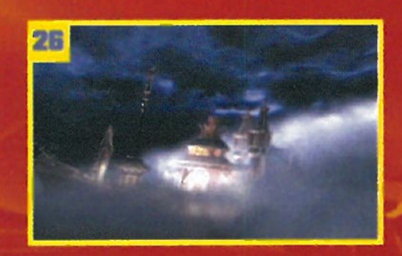
¡En guardia, bellaco!

En medio de la obra de teatro, tendrás una original secuencia de lucha con Yitán y Blank muy similar a la del desfile en ««FF VII»». Deberás pulsar el botón indicado antes de que Blank haga su movimiento. Cuantos más aciertos tengas, más gente del público impresionarás, y con ello conseguirás más dinero y mejores ítems. Podrás repetirlo todas las veces que quieras, pero la dificultad aumenta con cada nuevo intento.

















Las Secuencias en Tiempo Actual

Una curiosa novedad en este «FFIX» es la inclusión de pequeñas escenas paralelas que te muestran lo que hacen otros personajes que se encuentran en otras localizaciones. En determinados momentos aparecerá un mensaje en la parte inferior de la pantalla y, pulsando select, podréis elegir qué STA quereis ver. Otras veces las STA´s serán obligatorios y comenzarán automaticamente.

princesa siendo perseguida por Yitán, pero en otra torre. Nueva secuencia alucinante al canto y te encontrarás de nuevo en la nave-teatro, donde controlarás otra vez a Yitán. Entra por la puerta de la derecha, habla con Ruby (22) y baja por las escaleras. Allí la princesa se detendrá y te sorprenderá... ¡pidiendo que la secuestres! Por supuesto, Yitán acepta amablemente y se la lleva junto con su compañero Cinna. Entra por la puerta de la izquierda y te toparás con Steiner y otro soldado Pluto que resulta ser Blank. La pelea que viene a continuación es muy sencilla, simplemente ejecuta ataques físicos y róbale la gorra de cuero y el traje de seda. Al final Blank soltará unos bichos buri (23) que confundirán a Steiner y que os permitirán a ti y a la princesa escapar por un elevador que os meterá en plena escena teatral, con la consiguiente improvisación por parte de Yitán y sus compañeros. Cuando la obra acaba, unos guardias empezarán a perseguir a Vivi y este, preso de los nervios, termina también en el escenario y le prende fuego a la capa que cubría el rostro de la princesa (24). En medio de la conmoción que esto provoca, comenzará tu segundo combate contra Steiner,esta vez acompañado por 2 caballeros.

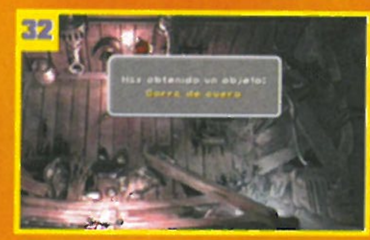
Este también es muy sencillo, basta con centrar tus ataques en Steiner y utilizar la magia Piro de Vivi. Cuando termine, la nave se pondrá en marcha para intentar marcharse, pero la reina Bhrane disparará una bomba para evitarlo, lo que lleva de nuevo a otro combate con Steiner, aunque un poco diferente. Ahora debes utilizar los mismos ataques de antes para que se de cuenta de que tiene la bomba justo detrás (25). Por supuesto, cuando lo hace, la batalla termina, y la nave consigue escapar del castillo pese a los denodados esfuerzos de la Reina por evitarlo. EL problema que es que no va a llegar muy lejos, porque pronto se va a estrellar (26) en el Bosque Maldito (¡qué miedo!).

EL BOSQUE MALDITO

Cuando recuperes el control de Yitán te encontrarás muy cerca del lugar del accidente. Coge la cola de fénix en el montón de restos (27) y salva la partida en el moguri que tienes al lado. Aquí tendrás tu primera Secuencia en Tiempo Actual (STA) que muestra a la princesa y a Vivi en peligro. Sal por la esquina inferior-derecha y cruza la siguiente pantalla hasta llegar a otra en la que Steiner intenta liberar a la princesa de una planta atrapadora. Simplemente realiza ataques físicos con Steiner y utiliza el ultra de Yitán (28), al acabar la planta escapará llevándose a



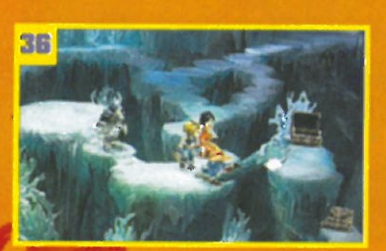


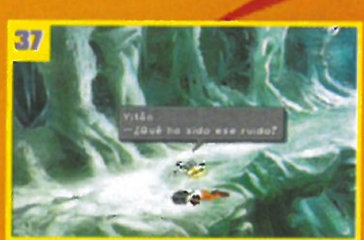














Garnet para, después de una breve conversación, volver y atrapar a Vivi. El combate que sigue es igual de fácil que el anterior, con la ventaja añadida de que Vivi ayudará desde dentro con su magia fuego. Después de morir, la planta envenenará a Steiner y Vivi (29), por lo que Yitán se los llevará a ambos a la nave para que tomen el antídoto.

De nuevo con el control de Yitán, coge los guantes de bronce del cofre de la derecha, sal por el lado izquierdo de la pantalla y podrás ver tres nuevas STA's: una sobre Steiner, otra sobre Cinna y la tercera sobre Ruby. Cuando terminen, baja las escaleras y coge la manilla del cofre de la izquierda, luego ve por la puerta de la derecha y coge el éter del cofre y los 116 guiles que hay encima de la litera (30). Habla con Vivi, sal de la habitación y tendrás que tomar una decisión. Cualquiera de las dos es válida, pero te aconsejamos que elijas la de arriba. Después de una pequeña conversación con Blank entra por el hueco de la izquierda, abre el cofre que hay en la parte de abajo y baja las escaleras. Hazte con el casco de goma que hay en la parte superior de la pantalla y entra por la puerta de la derecha para hablar con Bakú, que te retará por infringir las reglas de Tantalus (31). El combate contra Bakú es bastante sencillo, basta con realizar ataques físicos, tomar pociones cuando sea necesario y robarle una ultrapoción y el sable de hierro si tienes ocasión. Cuando acabes con él sube las escaleras y entra por la puerta para pedirle a Steiner que se una a ti y luego ve a


El amo del bosque

donde está Vivi y haz lo mismo. Con tu primer grupo serio formado, dirígete a la habitación en la que venciste a Bakú y sal por la parte inferior de la pantalla, donde tendrás una pequeña conversación con Blank. Antes de adentrarte en el bosque maldito, vuelve a la nave y coge la gorra de cuero que hay en el cofre (32).

Ahora debes ir al lugar donde luchaste contra la planta. Entra por la cueva y avanza por el sendero hasta llegar a una pantalla con una especie de fuente primaveral (que recupera la Vit y los PM del grupo) (33) y un moguri al que debes entregar la carta que te dio Kupó. Aprovecha la ventaja de la fuente para luchar un poco en los alrededores y así subir unos cuantos niveles. Cuando estés listo dirígete a la derecha y avanza hacia el fondo en los dos siguientes escenarios hasta que llegues a una cueva en la que verás a la princesa retenida por el Amo del bosque.

El Amo del bosque

Nivel	*7*
Vit	*916*
PM	*1431*
Guiles	*468*
Débil contra	*Piro*

Vencer a el primer jefe del juego no debería ser complicado gracias, sobre todo, a la habilidad sable mágico de Steiner. Con esto, la magia de Vivi y los ataques físicos de Yitán y Blank (que se unirá a ti a mitad del combate) no tendrás ningún problema.Antes de eliminarle asegurate de robarle el casco de acero.

Cuando el combate acabe Yitán dará el antídoto a la princesa y unas arañas empezarán a perseguir al grupo. Simplemente avanza hacia abajo y elimina a las arañas que te alcancen, luego Blank dará su vida por ti y el bosque maldito quedará petrificado. Después, te encontrarás fuera del bosque y habrá una pequeña discusión en el grupo, al termino de la cual un moguri llegará para darte la flauta moguri y para explicarte algunas de las novedades del sistema de juego.

LA CAVERNA DE HIELO

En este punto del juego podrás hacer tu primera exploración del mapa del mundo en las llanuras Melda. Tan solo puedes ir a la Puerta Norte, donde hay un colirio y una poción (34), y a la Caverna de Hielo. Antes de hacerlo te aconsejamos que combatas un poco por las llanuras, al menos hasta que Garnet alcance el nivel cinco. Cuando estés preparado, entra en la caverna (hace rasca, ¿eh?) y coge la tienda de lona del cofre que tienes justo delante. Luego avanza hasta la siguiente pantalla, donde Vivi descongelará con su magia una pared de hielo que hay a tu derecha (35), para así descubrir un cofre con un éter. Coge también la poción del cofre de tu izquierda y continúa por la parte superior de la pantalla. Aquí encontrarás un elixir detrás de una pared que puedes descongelar, y al cruzar la estalactita de la parte inferior derecha conseguirás una poción. Ahora examina la estalactita y Vivi usara su magia para fundirla (36) y así poder coger el matamagos del cofre. Sal por la esquina superior derecha, coge la poción que hallarás a tu derecha, luego descongela la pared que hay











arriba para conseguir la manilla de cuero y sal de esta pantalla. En la siguiente bifurcación es muy recomendable que cojas primero el camino de la izquierda, ya que allí encontrarás un moguri con el que salvar la partida y que te dará más correo para que entregues por él. Asegurate de tener a Yitán con el máximo de energía y encamínate por el ramal derecho. En el siguiente escenario todo el mundo se dormirá, pero Yitán se despertará poco después (37). Avanza hacia arriba para enfrentarte al causante de todo esto. Bueno, a uno de los tres...

El Vals Negro 1

Tipo	*Humano*
Nivel	*2*
Vit	*229*
PM	*9999*
Guiles	*134*
Débil contra	*Piro y Hielo*

Zillion

Tipo	*Volador*
Nivel	*3*
Vit	*472*
PM	*9999*
Guiles	*205*
Débil contra	*Piro*
Resiste	*Tierra y Agua*

Nada más empezar el combate el Vals Negro 1 invocará a un gigante de hielo, el Zillion. Al tener que enfrentarte a ellos solo con Yitán, el combate puede ser algo complicado. Para vencer tienes dos posibilidades: no ataques y cúrate con pociones hasta que entres en trance y les elimines con un par de golpes especiales, o realiza ataques físicos manteniendo tu vida siempre por encima de 200. Si eliges la segunda forma, acaba primero con el Vals Negro, ya que este curará al Zillion cuando le dañes. En cualquier caso róbale la daga de mitrilo al Zillion y el traje de seda al Vals Negro.

Al acabar con él, Yitán volverá con los otros, que ya se han despertado. Ve al lugar del enfrentamiento y sube por la pendiente hasta que salgas de la Caverna de Hielo. Antes de hacerlo, el grupo convendrá un nuevo nombre para la princesa: Daga, aunque puedes elegir otro que te guste más.

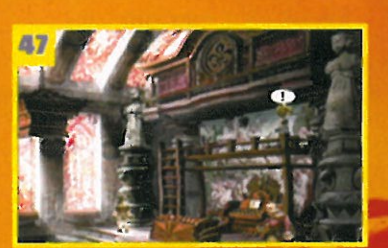
VILLA DALÍ

Cuando salgas de la cueva deberás dirigirte a Dalí, aunque antes puedes comprar pociones en la Puerta Sur (38) o conseguir una ultrapoción y 135 guiles en el observatorio de la montaña. Ya en el pueblo, tu grupo entrará automáticamente en la posada y por fin podrás descansar. Al despertarte controlarás solo a Yitán. Coge el antídoto del cofre y salva la partida antes de salir a explorar el pueblo, aunque antes de hacerlo podrás ver tres STA´s relacionadas con Vivi, con Daga y con el extraño posadero (39). Cuando acaben, entra en la tienda que tienes a tu izquierda, donde encontrarás información bastante útil y en la que convendría que compraras lo que necesites para reabastecerte. Luego sal a la calle y ve a la última casa de la izquierda (el molino) donde encontrarás un Aries. No te molestes en subir al piso de arriba porque no podrás conseguir los tesoros que hay allí hasta que el molino se detenga. Habla con Vivi y éste será secuestrado cuando Yitán se haya ido (40), luego vuelve a la tienda para hablar con Daga y por último ve a la posada para encontrarte otra vez con ella. En medio de la conversación podrás ver otra STA que te mostrará las extrañas acciones de Steiner. Después, ve al

















lugar donde hablaste con Vivi y mira por el agujero para descubrir el paradero de éste. Entra en el molino y penetra por la compuerta que hay en la parte inferior de la pantalla (41).

Baja las escaleras,utiliza el ascensor y sal por arriba, no sin antes coger los 156 guiles del cofre.En la siguiente pantalla verás a los captores de Vivi charlando (42), pero antes de que puedas hacer algo, Daga te detendrá al haber visto el sello de Alexandria en los barriles cercanos. Hazte con la poción y el colirio y continua avanzando hasta el siguiente escenario, donde encontrarás un moguri en un barril y dos cofres con una poción y un éter (puedes llegar a ellos saltando por las cajas y manipulando la manivela). Sal por la parte derecha y llegarás a una sala donde hallarás a Vivi encerrado en una caja (43). Entra por la puerta de arriba y coge el ala de fénix, la cola de fénix y la poción de los cofres que hay en la sala. Vuelve y sal por la derecha, donde Vivi tendrá una horrible visión: cientos de muñecos con un aterrador parecido con él. Después de que el grupo se esconda, el control pasará a Steiner en el observatorio de la montaña (44). Baja las escaleras y entra en la cabaña para hablar con el hombre. después de una entretenida secuencia, y con el grupo entero ya reunido, aparecerá el siguiente jefe del juego.

Vals Negro 2

Nivel	*6*
Tipo	*Humano/volador*
Vit	*1030*
PM	*3017*
Guiles	*441*
Débil contra	*Viento*

En este combate el Vals Negro 2 no atacará a Daga, así que no te preocupes por ella. Utilízala para lanzar proteger en los otros y usa el sable mágico de Steiner para atacar. Ten cuidado y no uses la magia de Vivi, porque el Vals Negro 2 contraatacará siempre que lo hagas. Usa a Yitán para robar un peto de cuero y un sombrero emplumado, y controla mucho la Vit del grupo con pociones y la magia curar de Daga. Cuando termines con él elige la opción de volver a la posada a descansar, guarda la partida y vuelve a la nave de carga.Una vez allí controlarás a Yitán.Sube por las escaleras y entra en la cabina para que aparezca el....

Vals Negro 3

Nivel	*7*
Tipo	*Humano/volador*
Vit	*1128*
PM	*2080*
Guiles	*0*
Débil contra	*viento*

Por fin te enfrentas a el tercer y último de los Vals Negros, con la gran ventaja de que Vivi empezará en trance. Aprovecha esto para lanzar magias como un loco y ataca con el sable mágico de Steiner. Por ello Yitán queda relegado a la función de sanador, solo después de haber robado los guantes de plata y la coraza de lino. En realidad este combate es más fácil que el anterior, pero cuando termines con él escapará. Alucina con la secuencia que hay a continuación y llegarás al castillo de Lindblum.

LINBLUM Y LA GRAN CACERÍA

Cuando desembarques los guardias pedirán que os identifiquéis, algo muy fácil gracias al escudo imperial de Daga. Para escoltaros con el Gran Duque Cid vendrá Aubert, al que tendréis que seguir manualmente hasta llegar a el salón del trono, donde el Gran Duque resulta haber sido convertido en un bicho buri (45). Después de una corta discusión, Yitán se marchará para encontrarse con una vieja amiga, Freija, y para descansar en una posada del distrito comercial. A la mañana siguiente, Cid revelará la verdadera causa de su transformación y que él fue quien ordenó a Tantalus que secuestrara a la princesa.

El juego volverá a centrarse otra vez en Yitán. Al termino de la conversación con Vivi podrás ver una STA tutorial muy útil. Luego ve a la habitación de al lado para salvar la partida, baja las escaleras y sal de la posada para reírte algo más de la torpeza de Steiner en otra STA (46). Avanza por la calle y en la siguiente pantalla entra en la puerta que hay justo en el centro, donde podrás conseguir una hierba de eco y una ultrapoción. Vuelve (a no ser que quieras jugar a las cartas con alguien muy bueno) y ve por el camino de la izquierda hasta entrar en una iglesia donde hallarás un peto de cuero subiendo por la escalera (47) y una ▶▶















La familia moogle

Después de liberar al moguri de su encierro en la gruta de Gizamaluke con la nuez Kupó, puedes volver siempre que quieras para darle las nueces Kupó que encuentres y conseguir a cambio unos jugosos ítems. Cuando estés en medio de la busqueda alternativa de los chocógrafos, recibiras un tesoro con siete trajes hawaianos, lo que dejará a uno de tus personajes desentonando con el vestuario. Vuelve a esta localización en el cuarto CD con una nuez, y recibirás el traje hawaiano que falta. Hay que estarle agradecido a estos moguris. ¡Samba!









tienda de lona debajo del árbol en la parte exterior. Ve otra vez a la bifurcación y coge el camino de la derecha que conduce a una plaza con una tienda de ítems y otra de armas a la derecha y, lo más importante, una orfebrería en la parte de arriba (48). En ella encontrarás unos duelistas y podrás comprar objetos muy útiles (es MUY aconsejable que compres el Organix, un arma de Yitán). Cuando hayas terminado las compras, vuelve a la calle donde esta la posada, entra en el edificio de la derecha (49) y dirígete al distrito industrial. Concluido el viaje, sube las escaleras y coge la manilla de cuero en la parte inferior de la pantalla. Sube por el siguiente tramo de escaleras, coge el peto de bronce de un barril que hay a la izquierda y entra en la casa de la parte superior para conseguir una carta Cofre mágico y un sombrero emplumado (50). Vuelve de nuevo a la estación de taxis neumáticos y elige ir al barrio teatral. Una vez allí sal por abajo y baja las escaleras que verás a tu izquierda. Entra en el primer edificio de la izquierda, que se trata de la sede de Tantalus (51), y coge el dinero de los cofres y el Mini-Burmecia después de ver la STA sobre Daga. Antes de ir a buscarla baja las escaleras que hay en la parte inferior de la pantalla para llegar a una plaza con unas cuantas fans reunidas. Habla con una de ellas y espera a que salga el hombre disfrazado de moguri. Síguele hasta la casa que hay a la derecha de la estación (52) y allí obtendrás un autógrafo de Brad y el disfraz de moguri.

Ahora te toca volver al castillo. Una vez allí sal por abajo, sube las escaleras y ve por la derecha. Sube las escaleras de la izquierda y entra por la primera puerta (53). Coge el brazal de cristal y el éter de la habitación y graba la partida si quieres. Para encontrar a la princesa vuelve a la habitación con la fuente e intenta entrar en el ascensor. Para conseguir el acceso debes ir al pasillo que conducía a el cuarto de la princesa y bajar las escaleras. A la izquierda hay un guardia dormido al que debes despertar para noquearle y así quitarle el uniforme (54). Ve al ascensor y una vez arriba sube por las escaleras de la izquierda, continua avanzando en la siguiente sala y hasta el balcón que hay a tu izquierda. Después de hablar un rato, Yitán usará el telescopio (55). Debes localizar con el botón X seis objetivos para continuar tu conversación. Al termino de ésta, las bestias serán liberadas y dará comienzo la Gran Cacería.

Cuando todo el grupo esté reunido, los tres cazadores decidirán su premio (56). Asegúrate de tener todo listo, porque tendrás solo doce minutos para matar al mayor número posible de bestias. Vuelve al transporte aéreo y ve al barrio teatral. Sal fuera de la estación y acaba con el bicho que persigue a un hombre y con el gorrión artero que saldrá a tu paso (57). Baja las escaleras, fulmina al próximo gorrión y baja las siguientes escaleras, luego acercate a los barriles y espera a que el fang te ataque. Cuando hayas terminado con él dirígete al distrito industrial, y una vez allí mata al fang que encontrarás en la plaza y sube las escaleras para enfrentarte a otro mu (58). En la siguiente pantalla elimina al mu que saldrá del bar y al que está en el fondo de la calle. Ahora ve al distrito de negocios y avanza por la calle para cargarte a otro gorrión artero y a un mu que saldrá de la casa de la derecha. En la siguiente pantalla elimina al fang (59) de tu izquierda y sigue por el camino de la derecha para enfrentarte al sagnar, donde además te ayudará Freija (60). Si te sobra tiempo asegura tu victoria cargándote al fang que hay cerca de la iglesia. Si sigues estos pasos y, si no te entretienes, es casi seguro que ganaras los 5000 gil del premio. después de hacerlo, un soldado herido llegará al palacio para dar malas noticias: la reina Brahne esta



60



61



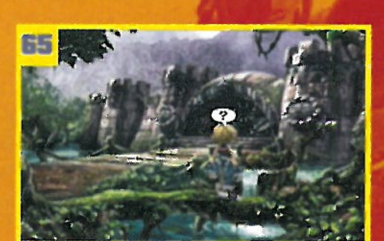
62



63



64



65

66



67



68



69

atacando Burmecia con un ejército de magos negros. En el posterior piscolabis, Daga pondrá somníferos en nuestra comida y escapará junto con Steiner (61). Recuperado ya, ve hasta el ascensor y baja al nivel inferior. Antes de salir del castillo por la puerta Dragón de tierra (donde hay un moguri para grabar la partida) pasa por la puerta Dragón marino y coge la carta Mogut (62).

LA GRUTA DE GIZAMALUKE

Antes de ir a la gruta hay algo muy importante que debes hacer. Muy cerca de Lindblum encontrarás una zona pantanosa llamada Pantano de los Qu (63). Entra en ella y avanza todo recto hasta que te encuentres con dos moguris que te serán muy familiares, introdúcete en la densa hierba y continua hasta llegar a un charco donde está tu siguiente aliado en esta épica aventura, Quina. Acércate a una de las ranas y captúrala con el botón X para dársela a Quina (64) y que así, después de una pequeña conversación, se una a ti. Antes de irte deberías capturar algunas ranas (ya que Quera te dará algún que otro ítem si lo haces) y practicar con el comando comer de tu nuevo compañero.

Cuando estés listo, con tu grupo completo de nuevo, ve a la Puerta Sur y coge el café de Mokka de al lado del manantial curador (65) (que deberías aprovechar para subir unos niveles en los alrededores). Por último hay algo completamente opcional que puedes hacer. Entra en el bosque chocobo y un moguri te dará unas verduras Gysahl. Busca las huellas de chocobo (están al lado del bosque) y utiliza las verduras para atrapar a Choco. Vuelve al bosque y tendrás la oportunidad de jugar a un divertido minijuego con el que ganar nuevos ítems.

Entra en la gruta de Gizamaluke y habla con el soldado herido que tienes a tu derecha, el cual te dará una campana Gizam que debes usar en la puerta que tienes enfrente para que se abra (66). En la siguiente pantalla te enfrentarás a dos magos negros de tipo A. Véncelos y enfrentate a el próximo que veas (67) para conseguir otra campana Gizam. Úsala en la puerta de la izquierda y avanza por el pasillo para que el soldado herido te de la siguiente campana que abre la puerta pequeña de la derecha. Avanza por las escaleras (coge el tres picos y los guantes de mitrilo) hasta que llegues a una sala con una gran campana en el centro y un moguri llorando al lado. Te pedirá la nuez de Kupó que tienes y, después de dársela, el moguri encerrado saldrá haciendo gala de una fuerza increíble (68). No, si cuando uno tiene hambre... Coge la campana Gizam del cofre y úsala en la puerta por la que entraron los moguris.

Uno de ellos te dará las opciones típicas, pero si hablas con el otro, te dará la campana sagrada antes de que te marches. Úsala en la puerta de la izquierda (69) y te enfrentarás a el mismísimo Gizamaluke.



Gizamaluke



Gizamaluke

Nivel	*16*
Tipo	*volador*
Vit	*3175*
PM	*502*
Guiles	*800*
Débil contra	*trueno y hielo*

Las cosas ya empiezan a complicarse un poco, pero si lo planteas bien vencerás sin ningún problema. Lo primero es utilizar la barrera total (que tendrás si te comiste un Mushufushu, uno de los dragones venenosos que seguro te encontraste) de Quina para proteger a tu grupo y el activar arma de Yitán para cegar a tu



















enemigo. Después de eso Quina tomará el papel de curandera y con Yitán deberías robarle el tres picos y el bastón de hielo para Vivi (para este último necesitaras bastantes intentos). Lo mejor que puedes hacer con Freija es usar su salto para quitartela de en medio, y Vivi funciona muy bien usando su magia trueno cuando no está silenciado.

Antes de llegar a Burmecia finalmente, controlarás a Steiner en la ciudadela de Puerta Sur. Sube por las escaleras y habla con los guardias para poder pasar. Dentro, Steiner buscará un lugar para que la princesa salga del saco (sí, y pronto antes de que se ahogue la pobre con el olorcillo...), pero antes de poder hacerlo debes conseguir que la gente que hay alrededor se aleje. Primero habla con la mujer de la derecha y consuélala (70), luego habla con el joven de abajo y por último hazlo con el hombre de más a la derecha (por supuesto, elige no matarle).

Cuando hables de nuevo con el joven, tendrás el camino despejado. Antes de terminar tu tarea, un guardia te dará un pase de la puerta (71). Coge la poción del cofre, prepara bien a tu grupo y salva la partida, luego sube las escaleras y elige partir.



Antes de ir a Burmecia, puedes ir a la Puerta Norte para coger la ultrapoción y la tienda de lona de los cofres. Ya en tu destino, y después de una pequeña conversación, avanza hacia delante y coge el Cancer que hay al lado del carro (72).

Sal y verás a los odiosos Ton y Son (73), que invocarán un par de magos negros. Véncelos, entra en la puerta de la izquierda para coger la poción y la aguja de oro de los cofres, sal y entra por la puerta que hay en lo alto de las escaleras. Hazte con la aguja de oro del cofre que hay debajo de las escaleras pero ignora el otro, ya que se trata de un Cofre mágico.

Sal por la puerta, cruza el pequeño patio y al pasar por el siguiente pasillo, este se derrumbará (74).

Vuelve a la casa donde cogiste la poción y la aguja de oro y verás que ya puedes cruzar gracias al derrumbamiento anterior. Hazlo y en el próximo cuarto podrás saltar de un balcón a otro, donde encontrarás a un soldado herido. Después de hablar con él, hazte con la campana égida que hay detrás de la cama (75) y dirígete a el patio donde está la gran puerta. Usa la campana para que se abra y sube por las escaleras que verás a continuación. Primero entra por la puerta que tienes delante y ayuda a los soldados, luego sube las escaleras, entra por la izquierda, coge la tienda de lona y la cola de fénix y continua avanzando hasta la plaza. Entra por la puerta de la izquierda para conseguir una lanza de mitrilo para Freija (76) y, si entras por la puerta de la derecha, te encontrarás con Stilzkin, una celebridad en el mundo de los moguris, y con otro moguri que además de las opciones típicas te permitirá comprar ítems.

Cuando tengas todo preparado, sal y sube las escaleras del fondo.Yitán y Freija escalarán la estatua (77) y así podrán ver a la reina Brahne. Después de un largo diálogo se unirán a ti Vivi y Quina para la lucha contra Beatrix, general de los ejércitos de Alexandria. ¡Ánimo valientes!

Beatrix

Nivel	*14*
Tipo	*humano*
Vit	*3630*
PM	*3467*

En este combate Beatrix siempre acabará venciendote, así que no gastes el tiempo con ningún tipo de ataque. Limítate a curarte, pero no te olvides de usar el Muro total de Quina y el viento de Freis de Freija al principio. Usa a Yitán para robarle la espada de mitrilo y un peto de cadenas y, cuando llegue el momento, Beatrix utilizará La Devastación que dejará a los miembros de tu equipo con un punto de vida. Alucina con la secuencia final (78) y graba la partida, porque el primer cd ya ha terminado.

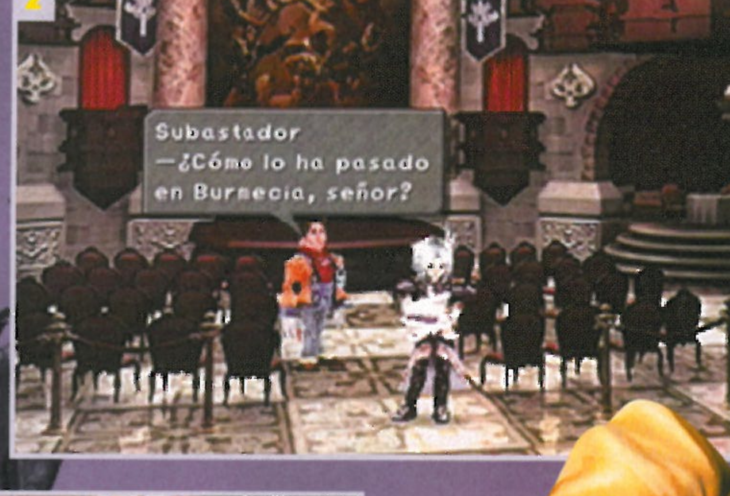
SEGUNDO DISCO

TRENO, LA CIUDAD QUE NUNCA DUERME

Cuando el teleférico se detenga te encontrarás en la estación situada entre Lindblum y Alexandria. Sube las escaleras de la derecha y habla con todo el mundo, incluido con el moguri de la derecha para guardar la partida. Al hablar con el dependiente, escucharás unas voces bastante familiares viniendo de fuera. Sal y vuelve a entrar para hablar con Cinna y Marcus, prepara todo el equipamiento y las habilidades y parte hacia Alexandria. En medio del viaje irrumpirá de nuevo el Vals Negro 3, y pelearás contra él con Marcus a tu lado.


1


3



2


4

El Vals Negro 3

Nivel 9
Tipo .... humano
HP 1292
MP 344
Gil 864

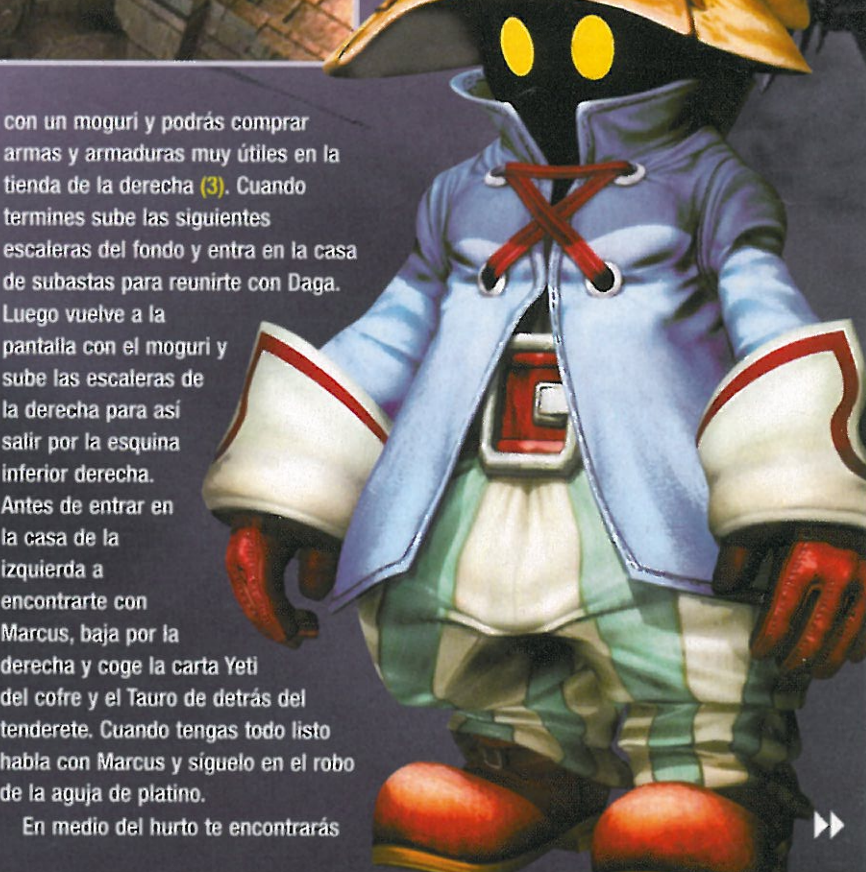
Como en los anteriores combates, el Vals Negro no atacará a la princesa, así que úsala para curar.
Ataca con Steiner y usa a Marcus para robar un sombrero, una varita de fuego y un varita de rayos.
En realidad este es probablemente el jefe más fácil del juego por lo que no te dará casi problemas.


Vals Negro 3

Ya en la estación, avanza hacia delante (a no ser que quieras comprar ítems en la tienda de la derecha) y sal por el camino de la derecha. Salta el puente (1), coge los 1610 guiles del cofre, continúa y habla con los guardias de la puerta para poder salir al mapa del mundo. Una vez allí, dirígete al sur y entra en Treno.

Durante tu estancia en la ciudad oscura, tendrás acceso a numerosos STA´s que te aconsejamos veas en orden, ya que son importantes en la historia principal (2). Al entrar en la plaza Daga y Marcus dejarán solo a Steiner. Primero lanza monedas en la fuente de la izquierda hasta que consigas el Géminis (es un poco aburrido, pero bueno), luego sal por la izquierda y avanza por la pasarela para coger la daga de mitrilo del cofre. Vuelve y baja por las escaleras del centro, entra en la casa de la izquierda (una orfebrería) y continua hacia delante para visitar a la reina de Treno, que te canjeará los signos del zodiaco que vayas encontrando. Vuelve a la calle con la orfebrería a la izquierda, sal por la parte inferior de la pantalla, continúa por la derecha y sube las escaleras del centro en la siguiente pantalla. Allí te encontrarás con un moguri y podrás comprar armas y armaduras muy útiles en la tienda de la derecha (3). Cuando termines sube las siguientes escaleras del fondo y entra en la casa de subastas para reunirte con Daga. Luego vuelve a la pantalla con el moguri y sube las escaleras de la derecha para así salir por la esquina inferior derecha. Antes de entrar en la casa de la izquierda a encontrarte con Marcus, baja por la derecha y coge la carta Yeti del cofre y el Tauro de detrás del tenderete. Cuando tengas todo listo habla con Marcus y síguelo en el robo de la aguja de platino.

En medio del hurto te encontrarás



▶▶



Los stellazzio

Seguramente te habrás preguntado qué hacer con esos extraños objetos con los nombres de los 12 signos de zodíaco. Sencillamente deberás entregárselos a la reina de Treno para recibir una recompensa:

1º-1000 guiles
2º-Ala de fénix
3º-2000 guiles
4º-Sable sangriento
5º-5000 guiles
6º-Elixir
7º-10000 guiles
8º-Cinturón negro
9º-20000 guiles
10º-Anillo Rosetta
11º-30000 guiles
12º-Túnica de poder
13º-Martillo



















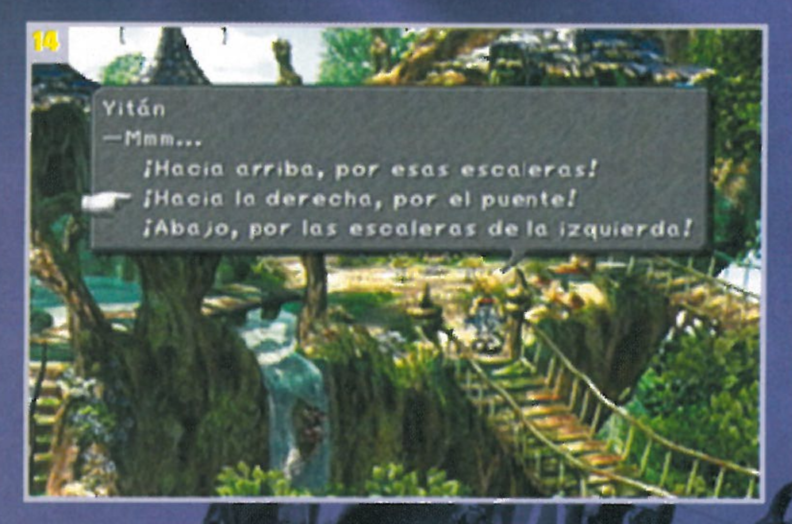
con el profesor Toto, que te prometerá darte dicho objeto si te encuentras con él en su torre. Está situada en la zona más occidental de Treno (la puerta cercana al cofre con la daga de mitrilo) y, una vez allí, debes subir las escaleras hasta encontrarte con Toto, que finalmente te conducirá hasta el pasaje del gargan (4). Para activar este curioso medio de transporte, baja por el pasillo de la izquierda y activa la palanca que verás. Luego vuelve al centro, baja por el pasillo de la derecha y sal por el fondo de esta pantalla. Allí el profesor te pedirá que tires de la cadena para llamar al gargan y que, en la pantalla anterior, pulses el interruptor (5). Después de este proceso partirás hacia Alexandria, pero en medio del trayecto aparecerá una especie de gusano gigante. En Alexandria el grupo será capturado (6), y la escena volverá de nuevo a Yitán y compañía.

CLERYA Y LA TORMENTA DE ARENA

Prepara tu grupo y entra en la tormenta de arena al Oeste de Burmecia. Avanza hacia delante, pulsa la palanca en la esquina superior-derecha y entra por la compuerta. Coge la cola de fénix de la derecha de la siguiente pantalla, avanza hacia el fondo y llegarás a una habitación llena de arena. En ella encontrarás unas botas de mago y un bastón de hielo, hazte con todo y continúa por la derecha, sube por la rama y coge el éter del cofre. A tu derecha verás un hueco (7) que debes examinar para llenar la habitación colindante de arena. Sal de aquí, escala la planta (8) y entra por el agujero. Avanza por la izquierda hasta que llegues a una estancia con un moguri, una tienda de lona y una arma para Quina en los cofres. Cuando estés listo, sal por la parte superior y coge el camino de la izquierda para conseguir un bastón de fuego. Sigue por la derecha, cruza el puente y busca bien en la próxima habitación para obtener unas botas de caza, una panacea y un chaleco de mitrilo (este último está en un pequeño hueco que hay a la izquierda) (9). Luego ve por el túnel del centro, continúa una pantalla más y acciona la manivela. Vuelve dos pantallas hacia atrás y avanza esta vez por el lado izquierdo. En la bifurcación puedes ir por el camino derecho si quieres un elixir, pero el ramal izquierdo es el camino correcto. Sortea las arenas movedizas (si caes en unas pulsa el botón X repetidamente para salir), avanza, y sube las escaleras para llegar a Clerya.

Al comienzo de esta sección, tus compañeros te abandonarán y tendrás libertad para explorar este bonito pueblo. Lo único de interés es la posada, donde tienes un moguri para guardar la partida y 1250 guiles en un cofre. También hay numerosos ítems repartidos (que no te detallamos porque son muy sencillos de obtener) y el soldado Dhan que te venderá armas y armaduras (10). Cuando lo tengas todo listo, ve a la catedral y los guardias te dirán que esperes a Freija en la posada. En vez de eso, vuelve a donde entraste en Clerya, avanza a la siguiente pantalla de la derecha, y habla con Quina, que se tirará por el remolino seguido por ti. Seguro que el lugar de la caída te suena, así que coge los tesoros, salta al suelo, vuelve a Clerya y dirígete a la posada. En medio del camino irrumpirá un soldado burmeciano que te pedirá rescates a un niño al que ha atacado el antoleón (11). La pelea es bastante sencilla: muro total con Quina, viento de Freis con Freija, y Yitán y Vivi atacando. También puedes robar un yelmo de oro y una placa de mitrilo de la bestia, pero es mejor que emplees el poder ofensivo de Yitán. Al terminar, Freija colaborará en una ceremonia para reforzar la tormenta de arena que rodea el árbol de Clerya (12). Después controlarás a Freija. Vuelve a la catedral para conseguir una esmeralda, luego a la posada para encontrarte con Stilzkin y por último a la entrada. Baja la escalerilla y vuelve al lugar con las arenas









Los encuentros de Clerya

Cuando camines por la zona arenosa de Clerya debes de tener cuidado con los enemigos que te encuentres, especialmente con estos dos:

- EL GIGANTE DE ARENA: Para vencer a este enemigo debes de atacar siempre a su núcleo (si destruyes el cuerpo antes resucitará), pero sin ataques físicos. Si ya dispones de la magia hielo+ de Vivi te resultará mucho más fácil.
- EL DODO: El peligro de este extraño pájaro esta en un ataque concreto, el engullir. Este ataque, unido a su rapidez puede eliminar a todo tu grupo. También ten cuidado con su magia aero y aero+.





movedizas, avanza a la siguiente pantalla y acaba con los guardias. Sal por abajo, cárgate a los próximos guardias y continúa hasta el puente donde Puck te pedirá que vuelvas a Clerya. Acaba con los magos negros que te atacarán (13), ve al remolino y guarda la partida. Luego sube por las escaleras, cárgate a los soldados que te ataquen y dile a las dos cleryanas que vayan por la derecha. Sube las escaleras, dile a la familia del soldado Dhan que vaya por la izquierda y después por el puente de la derecha (14). De vuelta en la catedral, Beatrix robará la gema del arpa y tú , por supuesto, la seguirás.

Beatrix (2ª batalla)

Nivel	*17*
Tipo	*Humano*
Vit	*4736*
PM	*3964*

Comienza la batalla de la manera habitual: Muro total y viento de Freis. También te ayudaría que Vivi aplicara freno en Beatrix ya que es muy rápida. Utiliza a Yitán para robar los guantes del trueno y el sable de hielo y usa a Quina como sanadora. Vivi funciona muy bien con su magia trueno+ y Freija, como de costumbre, debería saltar para desaparecer del combate. Al terminar, Beatrix utilizará la Devastación de nuevo y escapará.

Yitán, Vivi y Freija, seguirán a Beatrix. Sube las escaleras, escucha la conversación entre Brahne y Beatrix (15) y vuelve a donde comenzaste para ir al castillo de Alexandria.

DE VUELTA EN EL CASTILLO DE ALEXANDRIA

Ayuda a Marcus a escapar de la jaula balanceándote (16). Avanza hacia la izquierda, sube las escaleras y Marcus te abandonará, pero se unirán a ti Yitán, Vivi y Freija. A partir de ahora tienes 30 minutos para rescatar a Daga, así que no te entretengas e intenta evitar los enfrentamientos con los soldados. Primero sal por abajo, por la izquierda en la siguiente pantalla y hacia arriba en las dos siguientes. Sube las escaleras, avanza por la puerta de abajo, sube las siguientes escaleras y entra por las puertas dobles. Examina el candelabro y entra por la chimenea (17). En la siguiente pantalla puedes coger la tienda de lona y el sable de hielo. Baja las escaleras hasta la estancia redonda con una puerta doble al fondo. Entra en ella para enfrentarte a los plastas de Ton y Son

Ton

Nivel	*16*
Tipo	*Humano*
Vit	*2984*
PM	*9999*

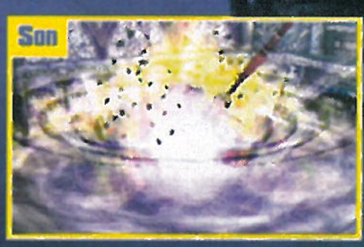
Son

Nivel	*16*
Tipo	*Humano*
Vit	*4896*
PM	*9999*

Ton y Son manejan magias muy poderosas como meteo que te pueden poner en serios problemas. Sin embargo, para utilizarlas se "pasan" el poder mágico, así que la solución es tener a dos miembros de tu grupo esperando para atacar al que recibe el poder. Aparte de eso, Yitán tiene mucho trabajo como ladrón, nada más y nada menos que cuatro objetos: una cota de mitrilo, un brazal de mitrilo, una partisana y un bastón estelar. Cuando hayan absorbido el suficiente daño, escaparán.

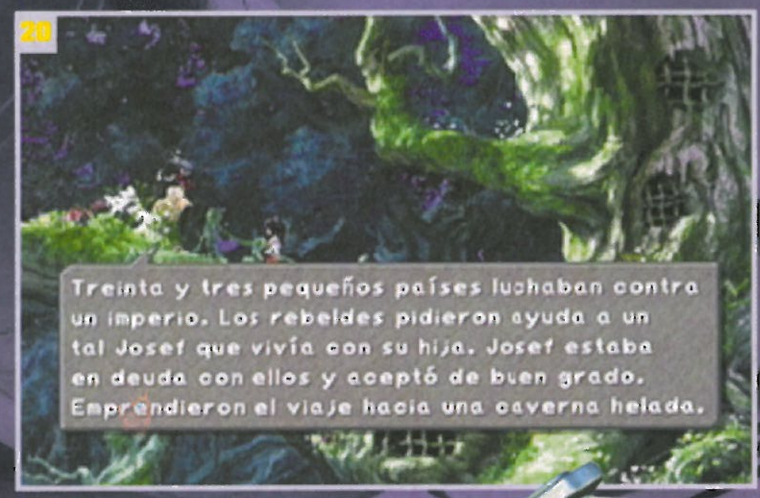






Vuelve a la habitación con la chimenea (antes graba la partida en el moguri) y tendrás otro combate con Beatrix. Las pautas a seguir son las mismas que en combates anteriores, excepto por la incorporación de Steiner, que te lo hará bastante más fácil. Al final, y con la originalidad que la caracteriza,











Beatrix utilizará la Guillotina para derrotarte, pero finalmente se da cuenta de su error y acaba de tu lado, combatiendo junto con Freija (18) mientras tú escapas con la princesa. Vuelve a la sala redonda (tendrás varios enfrentamientos en el camino) y sal por la parte inferior de la pantalla. Ton y Son volverán a atraparos pero ¡sorpresa! Marcus y Blank irrumpirán para liberaros y que así podáis escapar por el pasaje del gargan hacia Treno. Sin embargo, en medio del camino os atacará una larválida X (19). Pon a Daga a curar, a Yitán a robar, y a Vivi a utilizar trueno +, pero no ataques cuando se enrolla sobre si misma. De nuevo en marcha, el grupo terminará este "movidito" viaje en Pinnacle Rocks.

LAMU, EL SEÑOR DE LOS RAYOS

Nada más llegar a Pinnacle Rocks aparecerá Lamu, quien te pedirá que encuentres a sus 5 fantasmas como condición de que se una a ti. Primero vuelve a donde comenzaste para conseguir la parte "heroísmo" de la historia, luego vuelve y avanza hacia la izquierda (20) para conseguir el comienzo de la historia (pedido). Graba la partida en el moguri, baja a la zona anegada para conseguir una cota de mitrilo y acércate al lado derecho para conseguir la parte "humanidad" de la historia. Sal por la parte superior de la pantalla para conseguir la parte "colaboración" de la historia muy cerca del cofre con el organix (21). Sube por la rama, cruza el puente y sigue hasta llegar a un punto en el que puedes saltar y coger el brazal de mitrilo del cofre. Salta a la pantalla de abajo para conseguir la parte "silencio" de la historia. Vuelve al lugar donde saltaste y baja por la cuesta para hallar a Lamu (22). Ordena la historia de la siguiente manera: pedido, colaboración y silencio. Luego tienes que elegir entre la parte humana y la heroica, pero elijas la que elijas recibirás un olivino que te proporcionará tu primer espíritu de invocación. Vaya reto original, ¿verdad?

Después de la impresionante escena de la destrucción de Lindblum (vaya pasada), llegarás allí. Sube por la calle principal, coge la carta Lindblum de la parte superior izquierda y sal por el camino de la izquierda. Tras hablar con Aubert puedes dedicarte a explorar la ciudad para adquirir los objetos y pociones que necesites. Te aconsejamos que te pases por la tienda de armas, por la orfebrería y por la guarida de Tantalus y cuando termines habla con el hombre que hay en el centro de la plaza de las tiendas (23).

Habla con Cid, baja al nivel inferior y sal por la puerta Dragón de tierra.

EL PASAJE DE LOS FÓSILES

Antes de nada entra en el pantano de los Qu y dirígete a donde reclutaste a Quina para encontrarte con ella de nuevo. Tras una corta conversación, Quina te llevará a la entrada al pasaje. Entra, avanza hacia la derecha en la siguiente pantalla, a la derecha una vez más y te encontrarás con un extraño monstruo (24). La mejor técnica para vencerle es la siguiente: corre todo lo que puedas esquivando obstáculos, porque en este punto del juego es muy difícil vencerle. Cuando acabe la persecución, Lani irrumpirá e intentará quitarte la gema ancestral.

¡No se lo permitas!


24


25


26


27



28


29

Lani, la cazarrecompensas

Nivel	19
Tipo	Humano
Vit	5708
MP	4802

Lo primero que debes saber es que la gran mayoría de los ataques de Lani estarán dirigidos a tu sanadora, la princesa, por lo que tienes que repartir su tarea entre los otros tres. Te ayudará mucho la magia freno de Vivi, y Yitán debería robar el gladius y el sable de coral



¡¡¡Soy mineroooo!!!

En el pasaje de los fósiles podrás participar en un curioso minijuego para encontrar ítems y liberar a un moguri. Por el precio de una poción tendrás todo el tiempo que quieras para cavar con el pico (son curiosas las similitudes con el minijuego de los chocobos).
El moguri está enterrado en la pared derecha y no es nada difícil encontrarle, pero los ítems aparecen en lugares diferentes cada partida. Ten en cuenta que tendrás que cavar muchas veces si quieres descubrir algo. ¡Paciencia!

Después de este sencillo combate continúa por el único camino posible, sube las escaleras a tu izquierda y coge flores para llamar al gargan (25). Cuando llegues a tu destino sal por la esquina superior derecha y habla con el aventurero allí presente, que te explicará el sistema de los garganes. Es bastante difícil llegar a tu destino y coger todos los tesoros posibles, así que estate atento. Primero, sal por la derecha de la pantalla, coge flores y llama al gargan. Continúa por la cueva, hazte con los aretes de hada, vuelve y llama al gargan. Nada más bajar ve por la izquierda de esta pantalla y al fondo en la siguiente para llamar al próximo gargan. Al bajar gira la llave de paso en la estancia de la derecha (26), luego vuelve y llama al gargan. Toma el camino elevado para coger el éter, vuelve y avanza por el nivel inferior para girar la próxima llave de paso. Una vez más, vuelve, coge flores y llama al gargan. Gira la siguiente llave de paso, monta el gargan de



30

nuevo, avanza por la izquierda, y por último sal por la esquina inferior derecha e invoca al siguiente gargan. Habla con el aventurero si quieres comprar algo, sube las escaleras, gira la llave de paso, sal por la derecha y llama al gargan por enésima vez. Coge la tiara de Lamia a la derecha, vuelve y llama al gargan. Cuando bajes, ve a la izquierda, gira la llave, vuelve y llama al gargan. Sal por la izquierda y tendrás la oportunidad de trepar por una enredadera. Si avanzas a la derecha caerás al agua, así que sube por el peñasco de la derecha y escala la enredadera hasta una repisa en la esquina superior-derecha de la pantalla (27). En esta pequeña galería podrás participar en un minijuego para rescatar a Kuppo si hablas con el aventurero. Cuando lo tengas todo listo, escala por las enredaderas hasta una repisa en la esquina superior izquierda, gira la llave y sal por la parte inferior de la pantalla. Llama al gargan para llegar, por fin, al continente exterior.

Conde Petie y la aldea de los magos negros

Antes de entrar en Conde Petie hay dos enemigos a los que es muy importante que te enfrentes para que Quina pueda adquirir sus habilidades engulléndolos: el grifo y el cactilio. Después de hacerlo entra en la extraña ciudad que comunica la meseta con las montañas. Al principio todo el mundo se irá por su lado (supongo que ya te habrás acostumbrado,¿no?) así que coge los 2700 guiles que hay un poco más adelante, sal por la izquierda y sube las escaleras (28). Si vas a la esquina inferior derecha de esta gran sala Yitán verá a un mago negro (29) y le perseguirá hasta la entrada de la ciudad. Desde aquí avanza hacia la derecha hasta que llegues a una habitación con un moguri y una tienda. Haz tus compras y dirígete a la aldea de los magos negros, que esta en un bosque muy cercano a Conde Petie.

Una vez en el bosque verás un cartel en el centro de la bifurcación (30). Debes dirigirte siempre por el lado donde no hay buhos. No te preocupes si la pantalla no cambia,

▶▶

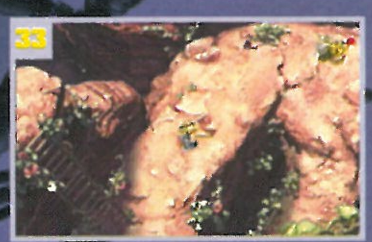
simplemente mira el cartel cada vez que entres y, después de unas siete veces, llegarás a la aldea. No ha sido tan difícil después de todo, ¿no?

A la izquierda tienes una tienda de armas con un elixir al lado de la puerta y si subes las escaleras de enfrente y vas por la derecha llegarás a la posada donde puedes conseguir el símbolo de Virgo (31). Vuelve y sal por la izquierda de la pantalla. Compra lo que quieras en la orfebrería y en la tienda de ítems (ya puedes comprar ultrapociones, así que no lo dudes), habla con Daga y sal por la izquierda para encontrarte con Vivi. Habla con los magos negros allí presentes y vuelve a la posada para encontrar a Vivi y, después de una noche de largas conversaciones con importantes revelaciones, deberás volver a Conde Petie.

Una vez allí, habla con el segundo enano de la entrada, luego sal por la izquierda, sube las escaleras y habla con los enanos en la esquina superior derecha (32). Después de hacerlo baja las escaleras por donde viniste y habla con el sacerdote. Lo que ocurre a continuación es mejor que lo descubras tú mismo, pero te aseguramos que te dejará helado.













MADAIN SARI

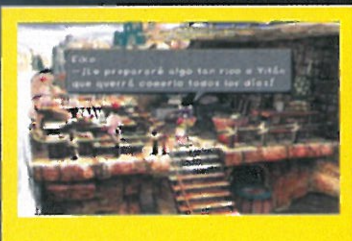
Al salir de Conde Petie, tu grupo perseguirá a Eiko hasta el monte de Conde Petie. Después de una corta conversación, Quina se escapará y Eiko se unirá a ti. Escala las enredaderas que hay en la parte superior de la pantalla, coge la panacea, ve por la derecha y hazte con la tablilla azul. Luego vuelve al principio y sal por la derecha, escala las enredaderas y coge la tablilla roja y la tienda de lona que encontrarás en la pantalla de la izquierda. Cuando termines baja las enredaderas y el camino de la derecha para encontrarte otra vez con Stilzkin y con otro moguri.

Graba la partida y prepara a tu grupo para una pelea con un jefe, sube la escalera que hay abajo a la derecha (33) y cruza la rama para enfrentarte a un gigante (34). La batalla es muy sencilla, lo complicado es que Yitán consiga robar la flauta de elfo. Un poquito de bio con Vivi y de Lamu con Daga acabarán con él en un santiamén. Cuando le elimines coge la tablilla amarilla de la estatua, ve por la derecha, por la rama inferior en la siguiente pantalla (35) y coge la tablilla verde de la estatua. Vuelve entonces a donde estaban los moguris, pero ve esta vez por el camino derecho para poner las cuatro tablillas en la estatua y recibir la piedra lunar. Por último ve al cruce donde cogiste la tablilla amarilla y avanza esta vez por la rama superior hasta que salgas al mapa del mundo.

Una vez llegues a Madain Sari , todo el mundo se irá por su lado.Examina la fuente para conseguir el símbolo de Libra (36), sal por la izquierda y habla con Vivi. Intenta entrar en la casa de al lado, pero un moguri te lo impedirá y te llevará al muro de los espíritus de invocación. Una vez allí Yitán recordará que Daga sabe invocar (¿cómo no se ha había dado cuenta antes?) así que ve a la entrada del pueblo para encontrarla.

Cuando la conversación termine vuelve a la casa de Eiko y, después de la comida, lleva la cacerola a la cocina y coge el café Kirman. Habla con Eiko y acepta la oferta del moguri de descansar.

A la mañana siguiente vuelve a donde cogiste la tablilla amarilla, sal por la senda superior y dirígete al árbol Lifa.



La cocina de Eiko

Durante tu primera estancia en Madain Sari, Eiko querrá preparar a lo largo de numerosas STA´s una estupenda comida para "su Yitán" (si en el fondo te quiere mucho...). Curiosamente, en estas STA´s puedes participar ayudando a Eiko a cocinar. En el primero debes poner 11 como el número de comensales, luego debes rechazar la idea de poner bichos buri en el estofado (puajjj!!) y por último tienes que aceptar la ayuda de Quina en la preparación. Un poquito de perejil y ya lo tienes: ¡rico, rico y con fundamento!



EL FINAL DE LA NIEBLA

Cuando llegues, Eiko romperá la barrera mágica, recibiendo así el accesorio para invocar a Rubí. Simplemente continúa por la rama principal hasta que llegues a una plataforma redonda donde Yitán debe situarse en el centro para descender al fondo del tronco. Continúa a lo largo de la rama cogiendo todos los tesoros de los laterales hasta que







llegues a otro elevador (37). Baja las escaleras, coge la brigantina y el elixir y después de una breve conversación, te enfrentarás a Onodrim, el guardián del árbol Lifa.

Onodrim

Nivel 26
Tipo . . . . No muerto
Vit 9765
PM 862
Guiles 3800

Como siempre, utiliza a Yitán para robar el bastón de roble, la brigantina y la túnica de mago. Vivi funciona muy bien con la magia Bio y Daga invocando a Lamu, mientras que Eiko debería ser tu sanadora, y esta vez invocando a Fénix siempre que alguien muera. Eso sí, nunca utilices la magia Piro ni derivados, ya que Onodrim contraatacará salvájemente. Cuando la batalla acabe, la niebla comenzará a desaparecer del mundo y tu volverás a Madain Sari por las preocupantes noticias que te trae uno de los amigos de Eiko.

Prepara a Yitán para una dura pelea y entra en Madain Sari, donde irás directamente a la casa de Eiko. Coge todo lo que encuentres por la habitación y ve al muro de los espíritus de invocación, donde te enfrentarás a Amarant en una lucha uno contra uno. Para derrotarle deberías tener unos 1300 de Vit, y es obligatorio que lleves autopoción. También te ayudará la habilidad contraataque, pero lo principal es que no le ataques mientras está corriendo por el fondo de la pantalla (38). Cuando acabes con él vuelve a la habitación donde estaba la gema ancestral para hablar con Vivi y Eiko. Al salir de la casa oirás a Daga y verás una larga escena donde ella recuerda su pasado.

Después, todo el mundo (incluido Amarant) se reunirá en la entrada del pueblo y partiréis de nuevo al árbol Lifa. Una vez allí avanza por la rama hasta que Yitán decida escalar el árbol (39) y tendrá lugar un largo diálogo con Kuja. En los enfrentamientos posteriores con los neblinoides recuerda que la magia Lázaro acaba con ellos.

Disfruta de las escenas posteriores que incluyen la invocación de Bahamut y la muerte de Brahne (40) y cambia el CD. ¡Ánimo, que todavía te quedan dos! Pero antes de continuar, quizá sería buena idea que, en cuanto tengas un momento, te detuvieras unos segundos para ver cómo llevas el desarrollo de habilidades de tus personajes (cuántos cristales tienes disponibles, qué habilidades has seleccionado que ya no te sean útiles, qué habilidades nuevas has conseguido, etc...). Habrás visto que este sistema de "trabajos" y cristales de deja mucha más libertad para configurar tus personajes que en los dos Final Fantasy anteriores. Y es que te aseguramos que es mucho más importante elegir bien con qué elementos equipas al personajes que cualquier otra cosa. Si lo haces bien, no tendrás problemas en el CD nº 4. ■



TERCER DISCO

UNA NUEVA ALEXANDRIA

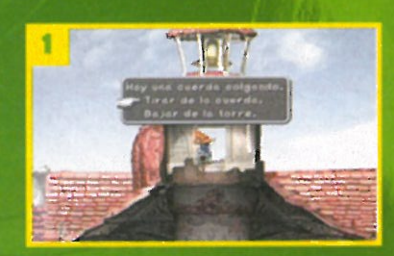
Después de los terribles acontecimientos del final del segundo CD, todo el mundo volverá a Alexandria. Sin la reina Brahne, Daga será la próxima reina y por ello todo el mundo empezará a tratarla de nuevo como una muñeca de porcelana. Después de un largo diálogo tomarás el control de Vivi. Si quieres, puedes jugar a un minijuego en la pantalla de la derecha, y si no, sal por la izquierda y continúa hacia delante hasta que llegues a la plaza. Sal por la izquierda, ignora a Blank y a Marcus por ahora y sigue hasta que llegues al campanario, donde puedes conseguir la carta Lamu y la carta Shiva, entre otras, si haces sonar la campana (1). Luego vuelve y habla con Blank, entra en el teatro, y la escena volverá a Daga, Steiner y Beatrix en su conversación con el profesor Toto, al final de la cual recibirás un ópalo, una amatista y un topacio. Ahora controlarás brevemente a Eiko, y sólo tienes que avanzar para salir del castillo hasta que acabes dándole la carta a Bakú. Finalmente controlarás a Yitán. Ve al teatrillo de Ruby, coge los 2860 guiles de una mesa, vuelve a la plaza principal y sal por arriba. Después de la disputa entre Amarant y Freija, coge el ala de fénix y los 3927 guiles de las escaleras y ve en góndola hasta el castillo (2). Una vez allí hazte con el lapislázuli de detrás de la fuente y entra por arriba. Después de unas divertidas (y un pelín liosas) escenas, Yitán, Eiko, Vivi, Freija, Amarant y el profesor Toto partirán hacia Treno.

Esta visita a Treno es completamente lúdica. Aunque lo principal es el torneo de cartas, la subasta, el monstruo de la tienda de armas y un par de cosillas más te mantendrán bastante entretenido. Lo primero que debes hacer es salvar la partida con el moguri próximo a la tienda de armas y jugar la primera ronda, para así poder ver dos STA's: una sobre Freija y otra sobre Vivi. En esta último tienes que elegir la opción de ir a visitar su casa. Así podrás ir con Yitán a buscar a Vivi y conseguir el tercer café que te falta. La caverna de Quan (el hogar de Vivi) está al Este de Treno, después de cruzar un bosque alargado. Una vez allí, coge el éter del cofre, baja por la cuerda y coge el símbolo de Escorpio cercano al cofre donde hallarás otro éter (3). Escala la cuerda y sal por el túnel que hay en la parte superior de la pantalla para coger el éter en lo alto de la escalerilla. Luego sal de aquí y dirígete a la puerta sur, donde debes tomar el camino de la izquierda para ir a Dalí. Supongo que ya sabrás que tienes que entrar en el molino para coger los tesoros de la planta de arriba, pero hay algo más que debes hacer. Entra en la casa del alcalde y examina tres veces el escritorio y una vez la estufa para obtener la llave del alcalde. Vuelve al molino y úsala en la puerta blindada del fondo. Examina el suelo dos veces para conseguir 30000 guiles y el café Burman (4), dirígete al observatorio de la montaña y dale los tres cafés al anciano. Todo esto lo hemos listado aquí y no en la parte de búsquedas opcionales porque este momento del juego es el único en el que puedes hacerlo.

Cuando hayas terminado, vuelve a Treno y ve a la subasta, ya que allí puedes comprar los siguientes objetos para revenderlos: la cola de rata, el espejo de Unhe, el vaso de Gauss y el corazón de grifo.Pero hay un objeto MUCHO más importante que debes comprar, nada más y nada menos que la materia negra (5), que permite a Daga invocar a Odín. Gana la segunda ronda, busca a Freija para que se una a ti y graba la partida, porque si pierdes la final debes de empezar desde el principio. Al vencer esta extraña partida (6), recibirás el anillo de vida, que te da la mejor habilidad general del juego: Conjuro. Sin embargo, lo bueno no suele durar, y lo demostrará Eiko trayendo la noticia del ataque a Alexandria.

EL VEREDICTO FINAL

Manda a Brushen y Coher a recopilar información, a Weimar y Haagen a que ayuden a la gente del pueblo, envía a Byron y Laud a pedir apoyo a Cid y por último ordena a Tisner y











Corre, hipopótamo, corre

Sólo puedes jugar este minijuego en el comienzo del tercer CD, así que aprovecha para ganar un curioso objeto. La madre del hipopótamo te pedirá que corras contra él y te dará una carta cada vez que suba 10 niveles de corredor. Cuando llegue al 80 ganarás la reina del atletismo. Lo ideal es tener un mando con función turbo, pero si no lo tienes y quieres el ítem tendrás que dejarte los dedos para ganarlo, o recordar los viejos tiempos del «Track & Field» (¿que truco usabas tú?).





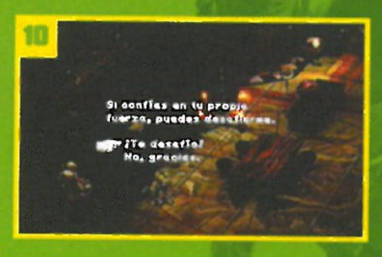




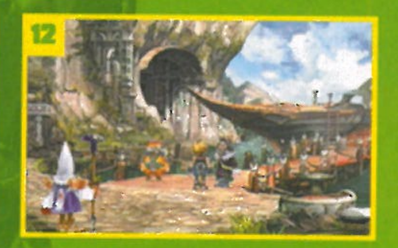


8


9


10


11


12


13

Melgentheim que preparen el gran cañón (7). Si has seguido estos pasos correctamente recibirás unos aretes de ángel. La escena cambiará enseguida a Steiner y Beatrix en pleno centro de Alexandria, donde deberás pelear contra un gran número de neblinoides. Lo mejor que puedes hacer contra ellos es cambiar por completo los papeles y usar a Steiner como sanador para así poder eliminar a estas criaturas con la magia Lázaro de Beatrix. Cárgate al primero que veas, sal por abajo y serás atacado por otro, luego sal por la parte inferior de la siguiente pantalla donde te atacarán un par de neblinoides más. En la siguiente pantalla tendrás que rechazar cuatro ataques de neblinoides (8), los tres primeros de uno solo y el último de dos de estas horribles criaturas. Cuando acabes con ellos, retomarás el control de Daga, así que sal por la parte inferior de la pantalla, sube las escaleras y entra por las puertas dobles. Entra entonces por la puerta de la izquierda y por último sube las escaleras para que el castillo sufra una impresionante transformación. Sube todas las nuevas escaleras que han aparecido, avanza hacia delante en la cima y prepárate para ver una de las secuencias más impresionantes, que incluye la invocación de Alejandro y la derrota de Bahamut (9).



El Dantarián

Ahora controlarás a Yitán y compañía y tienes la oportunidad de pelear contra un jefe bastante difícil, pero completamente opcional. Si quieres la jugosa recompensa, dirígete a la biblioteca de la izquierda, examina una de las estanterías (10) para enfrentarte a él y sigue los pasos que te indicamos. En caso contrario, ve a donde está Daga y disfruta de las siguientes escenas.


14

El Dantarián

Nivel	*41*
Tipo	*Demonio*
Vit	*21997*
PM	*1456*
Guiles	*4472*
Exp	*12585*
Débil contra	*sacro*

Lo primero y muy importante que debes tener en cuenta es que no dispones de sanador, así que equipa a todos con Autopoción. Utiliza la habilidad Lanzamonedas de Amarant para que el monstruo muestre su verdadera forma, y empieza entonces a lanzar las magias más poderosas de Vivi, pero no realices ataques físicos, ya que le hacen volver a su anterior forma. Aprovecha esta pasividad para robar el tenedor de plata y las mallas del demonio con Yitán, y usa a los demás para curar.



Al día siguiente te encontrarás en el castillo de Lindblum. Coge el brazal egoísta y el elixir de los cofres, salva la partida y sal de la habitación, aunque antes de hacerlo, Blank irrumpirá. Pregúntale sobre Daga, sube hasta el observatorio (donde está el telescopio) para encontrarla y baja al salón del trono para hablar con Cid. Después de una larguísima conversación te será encomendada la tarea de encontrar las tres pociones que el profesor Toto necesita para revertir al Gran Duque Cid a su forma humana. Una de ellas la encontrarás en la casa del pintor en el barrio teatral (11), otra la tiene Cinna, que está enfrente de la guarida de Tantalus y la última la tiene la vendedora de pociones en el distrito de negocios, pero antes de pedírsela coge el símbolo de Sagitario en la izquierda de la pantalla anterior a la plaza de las tiendas. También puedes conseguir nuevos ítems en los lugares habituales y nuevas armas y armaduras en las tiendas. Cuando hayas terminado vuelve al salón del trono y, después del curioso fracaso de la poción, baja a la puerta Dragón marino y sal por la parte inferior de la pantalla para embarcar (12).

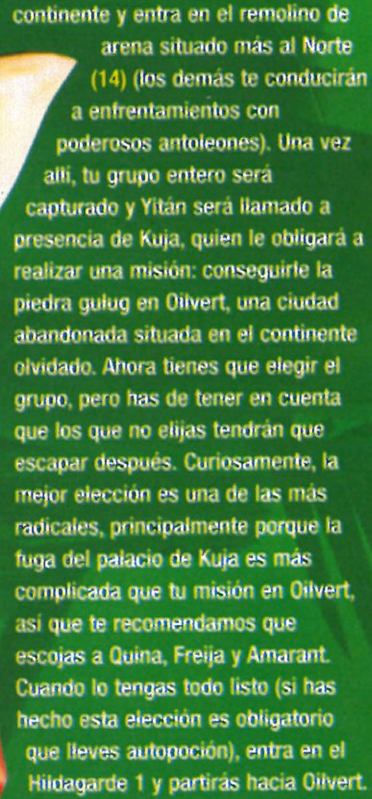
LA BÚSQUEDA DE KUJA

Las escasas pistas de las que disponéis te conducirán a la aldea de los magos negros en el continente exterior. Inmediatamente después de llegar a ella, Vivi saldrá corriendo, pero no le sigas todavía. Antes ve a la tienda de ítems, sube la escalera y coge el cinturón negro de encima de la cama (13). Después de esto habla con Vivi en el cementerio y luego dirígete al corral del chocobo. Allí averiguarás el paradero de Kuja, que vive en un palacio en el desierto al noreste del continente exterior. Desembarca en la orilla este de dicho ▸▸









continente y entra en el remolino de arena situado más al Norte (14) (los demás te conducirán a enfrentamientos con poderosos antoleones). Una vez allí, tu grupo entero será capturado y Yitán será llamado a presencia de Kuja, quien le obligará a realizar una misión: conseguirle la piedra gulug en Oilvert, una ciudad abandonada situada en el continente olvidado. Ahora tienes que elegir el grupo, pero has de tener en cuenta que los que no elijas tendrán que escapar después. Curiosamente, la mejor elección es una de las más radicales, principalmente porque la fuga del palacio de Kuja es más complicada que tu misión en Oilvert, así que te recomendamos que escojas a Quina, Freija y Amarant. Cuando lo tengas todo listo (si has hecho esta elección es obligatorio que lleves autopoción), entra en el Hildagarde 1 y partirás hacia Oilvert.

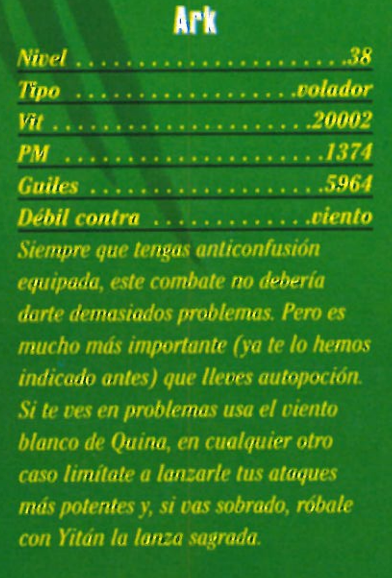
Al desembarcar intenta entrar de nuevo en la nave para tener la oportunidad de comprar pociones y demás (15), luego dirígete hacia el sur para llegar a tu destino.

Comienza hablando con el moguri, avanza hacia el fondo y entra por la puerta gigante. Atraviesa la próxima puerta, sube las escaleras, coge el sol naciente del cofre y sal por la izquierda. Coge el elixir, examina el orbe rojo para cambiarlo a azul y sal por la apertura de la izquierda. Coge todos los objetos de los cofres, sal por las escaleras de la parte inferior y activa los proyectores en el siguiente orden: arriba a la izquierda, arriba a la derecha, abajo a la derecha y por último abajo a la izquierda (16). Luego continúa por las siguientes escaleras, examina el orbe y llegarás a una sala en la que ya estuviste. Ahora ve por la izquierda, escucha la interesante historia y vuelve a la entrada. Entra por la puerta de la derecha, equipa a tu grupo con Anticonfusión, salva la partida y sal de nuevo por la derecha para enfrentarte al próximo jefe.









Ark

Nivel	*38*
Tipo	*volador*
Vit	*20002*
PM	*1374*
Guiles	*5964*
Débil contra	*viento*

Siempre que tengas anticonfusión equipada, este combate no debería darte demasiados problemas. Pero es mucho más importante (ya te lo hemos indicado antes) que lleves autopoción. Si te ves en problemas usa el viento blanco de Quina, en cualquier otro caso limítate a lanzarle tus ataques más potentes y, si vas sobrado, róbale con Yitán la lanza sagrada.

EL PALACIO DEL DESIERTO DE KUJA

Cuando tomes el control del Gran Duque Cid, avanza hacia abajo y sal por la derecha. Ahora tienes solo seis minutos para liberar a tus compañeros. Lo primero que debes hacer es coger la llave, pero un monstruo la vigila, y cada vez que te vea moviéndote empezarás de nuevo, así que estate atento a sus movimientos y avanza poco a poco (17). Al terminar, examina la balanza y sitúa en ella los pesos de hierro, barro y piedra para liberar a tus compañeros. Cuando estén todos reunidos, dirígete hacia la izquierda, sube las escaleras y enciende el candelabro de la izquierda para así poder obtener el anillo prometido si examinas la piedra de la derecha. Sube las escaleras, avanza a la derecha de la estatua y luego a la izquierda para que aparezca una escalera mágica (18). Sube por ella, enciende el candelabro y vuelve para conseguir unos aretes de hada del nuevo cofre. Sal por la izquierda, enciende los tres braseros y atraviesa el espejo para llegar al otro lado y así poder encender el brasero de abajo a


19


20


21


22

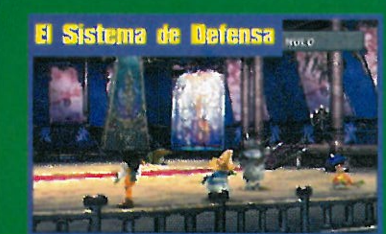


23


24


25


26



la izquierda. Vuelve entonces al otro lado, enciende los dos braseros situados encima de la escalera. Finalmente, enciende los dos braseros de la derecha para activar otro orbe brillante. Examínalo para conseguir una ajorca y sal por la derecha. Luego enciende el candelabro para hacerte con la coraza blindada del orbe y finalmente continúa hacia el hall y sube las escaleras. Enciende el candelabro de aquí y avanza hacia abajo dos pantallas para llegar a la biblioteca, donde debes encender las velas de la izquierda y las situadas encima de las escaleras para abrir el primer pasadizo. Entra por él para hacerte con el brazal de N'kai del siguiente orbe, vuelve y entra por el pasadizo que se abrirá cuando enciendas las velas que hay encima de la escalerilla de madera. Sube por las escaleras y enciende los dos candelabros, vuelve a la biblioteca y enciende el último candelabro para abrir un tercer pasaje en el que debes encender otro candelabro para abrir el último camino de la librería (19). Sal por él y enciende los dos candelabros que verás para obtener una capucha negra del orbe próximo, ve al otro lado, enciende los tres candelabros para conseguir otro objeto y por último apaga el candelabro del medio y el de la izquierda en el otro lado (20). Antes de subir por las escaleras mágicas que aparecen (21), graba la partida y asegúrate de que Daga puede invocar a Leviatán.

El sistema de defensa

Nivel	*36*
Tipo	*volador*
Vit	*12119*
PM	*9999*
Guiles	*4089*
Dévil contra	*viento*

Seguro que te ha extrañado ver en las estadísticas menor poder en este jefe que en algunos anteriores. Bien , pues esto es "lo básico". Los orbes brillantes de los que no hayas extraído el objeto le darán más poder, llegando a convertirle en un gran problema si no has cogido ninguno. Nada más comenzar , invoca a Rubí con Eiko para obtener reflejo y a partir de ahora repítelo cada tres turnos. En medio de esos tres turnos, cura a tu grupo y reserva a Daga para que use Leviatán. Ataca con Steiner y usa la magia hielo más potente que tengas con Vivi para derrotarle. Pan comido.

Después de la batalla, volverás a controlar a Yitán, con quien debes seguir las instrucciones de Kuja para llegar hasta él. En medio de la conversación irrumpirá el resto del grupo, pero finalmente Kuja consigue la piedra gulug y secuestra a Eiko. Después de ello, coge la carta Nombrandt en la esquina inferior-izquierda y sal por el fondo de la pantalla donde estaba el Hildagarde 1 (22) para embarcar de nuevo en el Blue Narciss.

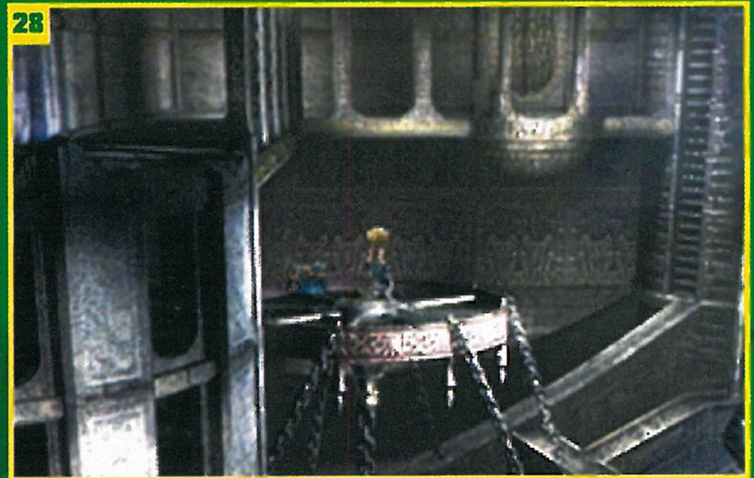
EL VOLCÁN GULUG

Primero tienes que ir a Est Gaza, en el continente helado (23). Simplemente habla con el sacerdote, compra armas y armaduras en la tienda de la derecha (las hay muy buenas) y continúa hacia delante.Ya en el volcán, ve hacia la izquierda y busca el la esquina inferior derecha para conseguir 9693 guiles. Luego sube por la escalera, coge el éter y sal por la izquierda para conseguir una gorra roja. Vuelve a donde entraste, avanza hacia la derecha y baja por la cuerda. Entra en la casa de la derecha para grabar la partida, sigue hacia la derecha y hazte con el manto de la tierra que hay al final de las escaleras. Cuando vuelvas te atacarán dos dragones rojos, despáchalos y vuelve a donde esta la cuerda. Ve a la habitación de más a la izquierda, coge la malla del demonio, vuelve y entra por la otra puerta. Sube las escaleras y serás atacado por otro dragón. Después de acabar con él, coge el elixir, vuelve al pozo, baja la palanca tres veces (24) y baja por la cuerda. Te atacarán otros dos dragones creando un agujero en la pared por donde debes entrar cuando les elimines. Después de una larga escena te enfrentarás a un engendro surgido de los cuerpos de Ton y Son (25). El combate contra este monstruo es muy sencillo: con usar vacunas al principio del combate y lanzarle toda la artillería pesada terminarás con él fácilmente.

EL ANTIGUO CASTILLO DE IPSEN

Te despertarás en un lugar que seguro te es muy familiar, así que salva la partida y ve al salón de conferencias. Después de una laaaaarga secuencia conseguirás el Hildagarde 3. Por ello, este es un buen momento para que hagas algunas de las búsquedas opcionales listadas al final de esta guía. También hay algunos lugares a los que no podrás volver más tarde, así que ahí van por si te queda algo por hacer en ellos: Conde Petie, el palacio del desierto, Oeilvert, Est Gaza, la caverna de hielo y Pinnacle Rocks. De nada, majo, que para eso estamos.


27


28

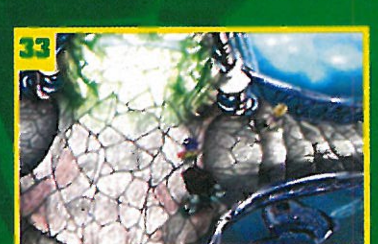

29


Crustópodo


30


31


32


33

Nada más llegar, Amarant te retará para ver quién consigue antes su objetivo y tras esto se marchará. Sube las escaleras, coge el símbolo de Acuario y las dos dagas de los cofres, y sal por el fondo de la pantalla. Deslízate por la barra (26), sube la escalerilla hasta que llegues a un balcón y sal por la izquierda. Continúa y acabarás llegando a otra escalerilla que puedes escalar entera (para coger una jabalina y una espada ancha), o solo hasta el balcón de la mitad, que debes recorrer hasta otra escalera más.

Al término de ésta llegarás a una sala donde debes examinar la pared de la derecha y realizar las siguientes acciones (27): empujar, golpear, pensar, empujar, actuar decididamente y descansar. Con esto pasarás automáticamente a la siguiente habitación en la que puedes conseguir una horquilla. Vuelve, sube por el ascensor, coge los cuatro espejos y prepárate para otra intensa y emocionante batalla.

Crustópodo

Nivel *41*
Tipo .... *volador*
Vit *29186*
PM *1776*
Guiles *8092*
Dévil contra ...... *fuego y viento*

Este jefe es especialmente vulnerable al fuego, así que Vivi y Steiner deberían emplearlo siempre. Yitán puede intentar robar una de sus armas y las garras de mitrilo para Amarant, mientras que el cuarto miembro debería curar constantemente. La batalla es relativamente fácil: tan solo debes evitar atacarle físicamente cuando se encoge sobre sí mismo, ya que es una pérdida de tiempo, pero no dejes de golpearle el resto del tiempo.

Cuando termines con él tienes una nuevas posibilidad de investigación, ya que en patio principal del castillo hay trampillas activadas (28) que te hacen caer en nuevos lugares. De cualquier forma, cuando salgas del castillo descubrirás que Amarant aún no ha aparecido, por lo que debes entrar de nuevo y bajar por la barra para encontrarle en la parte inferior de la pantalla (29). Sal del castillo, memoriza los lugares donde estaban los espejos y cambia de nuevo las armas de tus personajes. Ahora tienes que repartir a todo tu grupo entre los cuatro templos. Manda a Eiko y Daga al templo del agua, a Amarant y Freija al templo del fuego, a Steiner y Vivi al templo del viento y, antes de ir con Yitán y Quina al templo de la tierra, equipa a ambos con autopoción y autolévita. La escena cambiará varias veces entre los distintos grupos, pero sólo disputarás un combate con Yitán y Quina. Si has equipado a ambos con las habilidades antes mencionadas, te será muy fácil eliminarle con ataques físicos y magia azul. Si no lo has hecho, usa el viento blanco de Quina muy a menudo para evitar el desastre.



El Castillo al revés

En la toma de contacto con el antiguo castillo de Ipsen te habrás percatado de dos cosas: la primera, que los ataques físicos causan un daño ridículo a los enemigos, y la segunda que los objetos que encuentras por los cofres son más propios del principio del juego. Para solucionar ambas cosas debes equipar a cada personaje con su peor arma para que hagan más daño (sí, sí, has leido bien). Eso sí, las magias e invocaciones seguirán con su poder habitual.













EL HOGAR DE YITÁN

Antes de entrar en Terra, prepara a tu grupo y equipa a los guerreros con matademonios. Una vez allí tendrás una pequeña conversación con Garland, al término de la cual verás a una chica con un extraño parecido a Yitán. En vez de seguirla, baja los escalones, salta por las plataformas hasta conseguir todos los objetos (30) y sal por el fondo de la pantalla donde viste a la chica. Continúa persiguiéndola (es muy fácil) y cogiendo los ítems que veas hasta que llegues a Bran Bal, la ciudad de los genómidos.

Esta sección comenzará con el despegue del Invencible (31), que hace que Daga se desmaye. Cuando recuperes el control de Yitán, entra en la primera casa de la izquierda donde Daga podrá descansar. Después de algunos diálogos, entra en la posada, coge el elixir, y ve a la casa situada más a la derecha de Bran Bal (32) para encontrarte con un moguri (dentro de la jarra). Sal de aquí , entra en el edificio de la izquierda y baja las escaleras para aprender toda la verdad sobre Yitán. Después de esto controlarás a Eiko. Busca a los demás integrantes del grupo (sabrás donde están gracias a las STA's) y atraviesa el portal verde (33).

Una vez más tendrás el control de Yitán. Al bajar del transportador avanza hacia el fondo de la pantalla y sigue a Garland por las plataformas (34) en la larga conversación que tendrá lugar. Después, Vivi y Eiko le despertarán, pero él decidirá irse solo. A continuación tendrás tres combates que empezará solo Yitán, pero en los que recibirá ayuda poco después de sus compañeros (35).

Al terminar, Yitán entrará en razón y por fin volverás a tener el equipo completo. Ve al lugar donde tuviste tu último enfrentamiento, pulsa el botón que allí encontrarás y sal por la izquierda. Ahora verás otro botón, pero no te será tan sencillo como antes. Cada vez que lo actives (afortunadamente puedes repetirlo tantas veces como quieras) tendrás 30 segundos para salir de aquí y cruzar el puente mágico (36). Cuando pases al lado de una luz azul tendrás un combate y perderás la oportunidad, pero si te fijas bien verás que hay cierto "ritmo" en los movimientos de las luces. En la siguiente pantalla manipula la consola para cambiar la cifra a 4 y sube al ascensor en la próxima estancia. Ahora deberás usar los transportadores. Puedes intentar coger todos los ítems que hay por aquí, pero no son demasiado buenos y lo mejor es tratar de llegar a la esquina superior derecha de la pantalla (37). Antes de entrar, equipa con autopoción y antiparo a todo tu grupo y graba la partida, porque vas a tener tres duros enfrentamientos seguidos.

El primero de los tres combates te enfrentará al dragón de Kuja. No es ni la décima parte de lo que te espera en los dos siguientes, de hecho prácticamente no necesitarás curarte. Emplea magias de hielo y acabarás con él en un santiamén.

Garland

Nivel	*62*
Tipo	*humano*
Vit	*40728*
MP	*9999*

Lo primero que debes hacer para derrotar a este poderoso enemigo es realmente desconcertante. Tienes que usar en él una tienda de lona. Puede sonar extraño, pero esto le causará ceguera y mudez (si no funciona prueba todas las veces que haga falta), limitando bastante sus ataques. Mátale con ataques físicos para así ahorrar PM's para el siguiente combate, y róbale si puedes alguno de los interesantes objetos que tiene. Cuando acabes con él te enfrentarás al mismísimo Kuja.

Kuja

Nivel	*64*
Tipo	*humano*
Vit	*42382*
PM	*9999*

Seguro que no te esperabas pelear contra él tan pronto, ¿eh? Pues aquí estás, frente a frente con tu gran enemigo. No utilices la técnica de la tienda de lona, porque no funcionará, y no intentes robar nada, ya que necesitarás el poder ofensivo de Yitán. Si llevas a Eiko, usa el reflejo de Rubí CADA turno. Si no, prepárate para usar mucha magia curativa. Utiliza las magias, invocaciones y ataques más potentes de los demás para eliminarle. Al final Kuja entrará en trance y usará Artema para eliminaros. Disfruta de las secuencias y de cómo escapa tu grupo en el Invencible y cambia el disco.

Bueno, pues esto está tocando a su fin. ¿O no? Todavía te queda el último CD, que fiel a la tradición de la saga, es el más corto de todos, pero también el que contiene los combates más largos, complejos y difíciles. Si has seguido al pie de la letra esta guía, no te preocupes, que va a ser coser y cantar. Coge fuerzas, prepárate un buen café y descuelga el teléfono porque... ¡Allá vamos!



CUARTO DISCO

EL FINAL DE LA PESADILLA

Comenzarás este corto pero intenso CD en la aldea de los magos negros, donde los genómidos se han instalado. Ahora deberías tomarte tu tiempo para acabar con las búsquedas opcionales que te falten.

Cuando entres al lugar de los recuerdos disfrutarás de una de las escenas más increíbles que hayas visto nunca y tendrás tu primer combate.



Dragón Divino

Nivel 67
Tipo .... dragón/volador
Vit 54940
PM 9999
Guiles 9506

Utiliza una tienda de lona al principio en el dragón divino y lánzale magias de hielo (o fulgor si te sobran los PM). No utilices ataques físicos para que tu sanadora tenga el trabajo algo más fácil, pero tranquilo, porque en cuanto utilizas la tienda de lona, este enemigo solo es difícil por su enorme vit.

Cuando llegues finalmente a tu destino podrás cambiar los miembros de tu grupo. Sube las escaleras y verás un extraño orbe plateado que te servirá para guardar la partida, usar las tiendas y cambiar miembros. Coge la lanza de Caín de la derecha de la pantalla, continúa y sube los dos siguientes tramos de escaleras. Si buscas en la pequeña repisa (2) encontrarás otro arma para Yitán. En la siguiente pantalla prepárate para una pelea de jefe. Equipa a todos con matademonios y ni frío ni calor y baja a la repisa de abajo para ver a...

Malilith

Nivel:72
Tipo:demonio
Vit:59497
PM:3381
Guiles:8532

Usa magias de hielo para derrotar a Malilith, pero sobre todo ten cuidado con el ataque que lanza cuando muere. Por ello, lo mejor es que tengas siempre preparada a tu sanadora (con el triángulo) para curar los daños que cause.







En la siguiente pantalla verás la destrucción de Alexandria proyectada por tu mente. Prepara de nuevo a tu grupo con anticonfusión y ni frío ni calor, sal por la derecha y, después de un diálogo con Garland, entra por el gran ojo para enfrentarte a otro jefe.

Tiamant

Nivel 72
Tipo .... dragón
Vit 59494
PM 3381
Guiles 8820

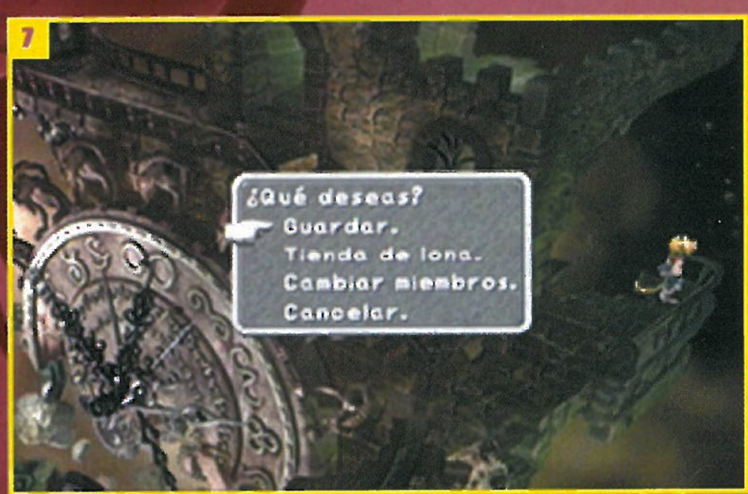
Tiamant es un jefe menos ofensivo de lo habitual. En vez de atacar, se dedica a "robarle" la fuerza, la magia y demás a tus personajes. Para contrarrestarle haz todo lo contrario y usa las magias, invocaciones y ataques especiales más bestias que tengas y acabarás con él muy rápido.

Sube las escaleras en las dos próximas pantallas, continúa por la izquierda y por las siguientes escaleras. Salva la partida, recupérate y prepara las siguientes habilidades solo si quieres enfrentarte a Hades, que es completamente opcional: antiveneno, antipiedra, ni frío ni calor y anticonfusión. Si has decidido enfrentarte a él, cruza la catarata (5) y examina la parte derecha de la pantalla (detrás de las rocas). Elige la opción de quedarte.









Hades

Nivel 92
Tipo .... demonio/volador
Vit 55535
PM 9999
Guiles 9638

Si has equipado a tu grupo con todas las habilidades, no deberías tener ningún problema, pero no te confíes. Usa los ataques más potentes (Shock, Bahamut, el trance de Yitán) para acabar con él lo antes posible. Al hacerlo tendrás acceso a la mejor orfebrería del juego, en la que puedes conseguir el martillo y la piedra volátil, entre otras. El próximo jefe está próximo, así que equípate con ni frío ni calor y continúa hacia el frente.



Kraken

Nivel 72
Tipo .... demonio
Vit 59496
PM 3380
Guiles 8628

Esta batalla es un pelín más difícil que las anteriores, pero no demasiado. Usa ataques de rayo y físicos, y ataca a sus partes en el siguiente orden: tentáculo derecho, tentáculo izquierdo y por último el cuerpo.

Cuando el combate termine, sigue por las escaleras. Salva la partida en el punto oculto (7), cura a tu grupo y equípales con las siguientes habilidades: antiparo, autolévita y matademonios. Cuando estés listo sube las escaleras, cruza la puerta de la izquierda y sube las dos próximas escalerillas. Antes de subir por la última examina la parte superior de la pantalla para hacerte con la maza de Zeus y prepárate para enfrentarte a...

Lich

Nivel 71
Tipo .... demonio
Vit 58554
PM 9999
Guiles 8436

A pesar de que este enemigo no es demasiado duro, es aconsejable que uses cura++ todos los turnos en el grupo entero, y es que a veces pega realmente fuerte. Elimínale con magias/ataques de fuego y físicos

En la esquina superior izquierda de esta pantalla tienes otro punto para salvar la partida oculto, así que cúrate y equipa a tus personajes con matabichos y matademonios. Sal por arriba y avanza hacia delante hasta que llegues al mundo cristalino. Avanza durante las tres próximas pantallas y te enfrentarás a otro siervo de Kuja.

Desgueis

Nivel:74
Tipo: demonio/volador/insecto
Vit: 55535
PM: 9999
Guiles: 8916

Desgueis suele utilizar ataques físicos que golpean a todo tu grupo, por lo que Usar una de las "variantes" de Rubí te será muy útil. De nuevo usa ataques físicos y de fuego para acabar con él.

Vuelve, graba la partida y prepárate para lo peor. El combate contra Trance-Kuja será un constante bombardeo de magias por su parte, así que es casi obligatorio que lleves autoespejo. Debido a ello no podrás curar a tus personajes, por lo que debes equiparlos con autopoción, Conjuro y autorevitalia. Si tienes más espacio ponles autoprisa y contraataque.

Trance-Kuja

Nivel 76
Tipo .... humano/volador
Vit 55353
PM 9999

Tómate esta batalla con mucha tranquilidad: puesto que no puedes sanar a tus personajes, lo mejor es que vayas muy lento para dejar actuar el autorevitalia (la invocación larga de Ark es muy útil para esto). Usa todos los elixires que necesites y usa los ataques más potentes que tengas. Después de largo rato, terminarás con él, pero resulta que la pesadilla no ha terminado.

Tiniebla Eterna

Nivel .... ¿?
Tipo .... demonio/volador
Vit ..... aproximadamente 75000
PM 9999

Antes de la batalla quita el autoreflejo y equipa las siguientes habilidades: antiveneno, anticonfusión, antipiedra y antimudez. Usa una tienda al principio del combate (necesitarás muchos intentos) pero no bajes la guardia, porque a pesar de todo tiene magias muy poderosas e incluso puede causarte algún estado alterado. Por ello, ten panaceas a mano y atácale con lo más fuerte que tengas (fulgor, Shock, trances, etc). Es difícil, pero puede hacerse.

¡¡Enhorabuena!! Acabas de llegar al final del mejor RPG jamás creado, o al menos así nos lo parece a nosotros. Como recompensa, ahí tienes la mejor posible: uno de los finales más largos y emotivos que hayas visto; tan bonito, tan bonito que seguro que te lo vuelves a poner cuatro o cinco veces más con un pañuelo en la mano para sonarte la nariz y secarte las lágrimas. Un sensacional colofón para esta maravillosa obra de arte de Square, que estamos seguros has disfrutado a más no poder, tanto como nosotros haciendo esta guía.



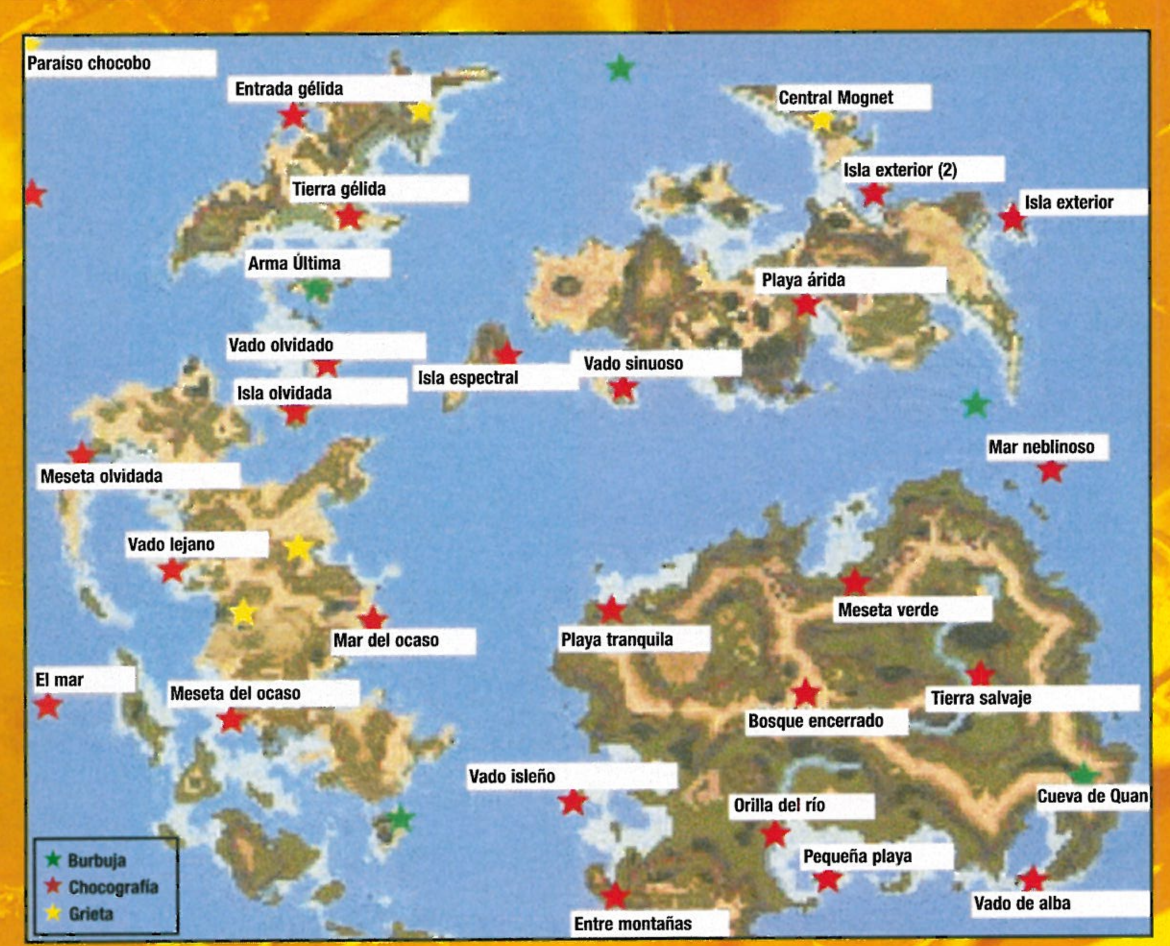
LOS CHOCOBOS Y SUS CH

Al igual que en «FFVII», la búsqueda más larga del juego se desarrolla en torno a estos simpáticos animales. Eso sí, no tiene nada que ver con la historia principal ya que simplemente es una búsqueda de tesoros.

Para empezar, capturar a un chocobo es muy sencillo: simplemente debes utilizar una verdura gysal encima de las huellas de chocobo. Cuando lo hagas dirígete al bosque chocobo para participar en el minijuego en el que se basa todo. Por un módico precio tendrás un minuto para buscar objetos cavando con tu plumífero amigo. Cada vez que pulses el botón cuadrado, el chocobo emitirá un grito, más alto según te vas acercando al objeto. Además del objeto recibirás puntos que puedes cambiar por otros objetos, pero aún hay más, ya que si encuentras cuatro objetos tendrás diez segundos más en los que tus hallazgos valdrán el doble de puntos. También recibirás un extra de puntos si encuentras dos objetos en cinco segundos.

Pero el verdadero reto llegará cuando encuentres las chocografías, pequeñas imágenes con localizaciones que esconden un tesoro. Ten en cuenta que a muchas de ellas solo podrás llegar cuando tu chocobo ha adquirido algún poder. Estos poderes los conseguirás en determinadas chocografías (listadas abajo) y son cuatro: azul claro, que te permitirá ir por los vados; rojo, con el que podrás escalar montañas; azul oscuro, el cual te dará la habilidad de surcar el ancho mar; y dorado, que te dará el poder de ¡volar!

Cuando hayas conseguido el primer poder y tengas el Hildagarde 3, podrás acceder a la ensenada de los chocobos para conseguir más chocografías, y cuando consigas el poder de volar podrás cavar en el jardín flotante de los chocobos, para lo cual tienes que utilizar una pimienta letal en los puntos negros del mapa, indicados en los chocofragmentos. Esperamos que con estas ayudas no tengas ningún problema en encontrarlo todo.



Nº	lugar	nombre	tesoro
1	Bosque	Orilla del río	Elixir (x2), ultrapoción (x3), éter (x4), botas de titán (x2)
2	Bosque	Entre montañas	Poción (x5), ultrapoción (x5), tiendas de lona (x2), capa de algodón (x2)
3	Bosque	Tierra salvaje	Antídoto (x10), brazal de jade (x1), aro alado (x3), carta Carguero
4	Bosque	Playa tranquila	Habilidad de chocobo: cruzar vados
5	Bosque	Playa árida	Ala de fénix (x9), cola de fénix (x5), olivino (x12), guantes de oro (x1)
6	Bosque	Tierra gélida	Hierba de eco (x5), ultrapoción (x7), tienda de lona (x3), carta Barco-teatro
7	Ensenada	Vado olvidado	Verdura gysal (x8), éter (x5), ultrapoción (x7), garra de dragón (x1)
8	Bosque	Vado lejano	Poción (x37), talismán (x6),coraza blindada (x1), manto de tierra (x1)
9	Ensenada	Vado sinuoso	Aguja de oro (x6), éter (x4), botas de plumas (x1), brazal de N'Kai (x1)
10	Bosque	Vado isleño	Poción (x8), cola de fénix (x4), éter (x3), túnica de mago (x1)
11	Bosque	Pequeña playa	Panacea (x4), elixir (x2), sol naciente (x8), bastón de roble (x1)
12	Ensenada	Vado del alba	Habilidad de chocobo: cruzar montañas
13	Bosque	Bosque encerrado	Éter (x7), elixir (x2), aro alado (x10), bastón maestro (x1)
14	Bosque	Meseta verde	Habilidad de chocobo: cruzar mares
15	Ensenada	Meseta del ocaso	Cola de fénix (x12), gema en bruto (x14), Mitón de Kaiser (x1), carta Férreo
16	Bosque	Meseta olvidada	Gema en bruto (x17), éter (x5), ópalo (x14), malla del diablo (x1)
17	Ensenada	Mar del ocaso	Ala de fénix (x15), túnica blanca (x1), diamante (x1), carta Masamune
18	Ensenada	Mar	Gema en bruto (x27) capa reluciente (x1), pelo de ballena (x1), carta Alejandro
19	Bosque	Entrada gélida	Olivino (x11), ópalo (x9), zafiro (x15), topacio (x19)
20	Ensenada	Mar neblinoso	Habilidad de chocobo: volar
21	Jardín flotante	Isla exterior	Amatista (x21), granate (x16), coraza de Genji (x1), Ragnarok (x1)
22	Ensenada	Isla exterior 2	Zafiro (x11), tiara mágica (x1), grava volátil (x1), carta Hildagarde 3
23	Jardín flotante	Isla espectral	Poción (x33), antimolestia (x15), tocado monacal (x1), carta Materia negra
24	Jardín flotante	Isla olvidada	Cinta (x1), anillo de vida (x1), amatista (x13), carta Ark

OCOGRAFÍAS

ENCONTRAR UN CHOCOBO NO SÓLO SIRVE PARA IR MÁS RÁPIDO. GRACIAS A ELLOS CONSEGUIRÉIS ENTRAR EN UNA DIVERTIDA BÚSQUEDA DE OBJETOS CURIOSOS POR TODO EL MUNDO





Cuando consigáis la habilidad de cruzar montañas, encontraréis cavando un objeto llamado pimienta letal, que sirve para darle a vuestro chocobo más potencia y así descubrir objetos ocultos. A lo largo de todo el mundo hallaréis tres tipos de sitios donde usar la pimienta: las grietas en algunas montañas, las zonas con burbujas en el mar y las pequeñas zonas sombreadas. Estas últimas sirven para acceder al jardín flotante de los chocobos (tenéis que emplear pimienta cuando voláis), y las otras esconden abundantes tesoros.

Tipo	Lugar	tesoro
Grieta	Oeste del continente olvidado	Rezo de niña (x1), pelo de dragón (x1), guanteletes (x1), carta Odín
Grieta	Este del continente olvidado	Colirio (x19), anillo de Madani (x1), yelmo de Genji (x1), carta Hildagarde
Grieta	Este del continente helado	lapislázuli (x41), anillo Rosetta (x1), anillo protector (x1), carta Barco volador
Grieta	Isla al norte del continente exterior	Central Mogured
Grieta	Isla en la esquina noroeste del mapa (no aparece)	Paraíso de los chocobos
Burbujas	Mar entre el continente exterior y el continente helado	poción (x50), ultrapoción (x25), éter (x9), elixir (x7)
Burbujas	Mar al sur del continente exterior	pamela (x8), collar de coral (x8), camisa Hawaiana (x7), sandalia (x8)
Burbujas	La caverna de Quan	granate (x9), topacio (x15), pala de gato (x1), carta Redrose
Burbujas	La isla de los resplandores (solo en el cuarto CD, no hay ninguna burbuja)	aguamarina (x10), arma Artema (x1), Maximilian (x1), carta Invencible



DAGUERREO



Daguerreo está situado en una gran isla al sudoeste del continente olvidado. Además de visitar esta interesante ciudad, puedes hacer un pequeño truco para subir niveles más fácilmente. En las orillas de las islas al sur del mismo continente encontrarás un enemigo, la ballena zombi, que dará a Quina la habilidad muerte nivel 5. Usa esta habilidad con los grandes dragones en la isla de Daguerreo (ya que son de nivel 60) para recibir unos 35000 puntos de experiencia. Ahora ya no te quejarás, ¿verdad?

Pero vamos a lo que nos interesa. Cuando entres en la ciudad, ve por el pasillo de la derecha para coger el Capricornio, luego ve a la estancia de la izquierda. Examina las palancas, empuja la de la izquierda y mira en el agujero que habrás descubierto. Coge el palo de la derecha e introdúcelo en el agujero. Vuelve a la estancia anterior, sal por la derecha y sube con el ascensor. En esta habitación tienes un moguri y la segunda mejor orfebrería del juego. Continúa hacia la izquierda, pulsa el botón y entra por la puerta. Aquí tienes la mejor tienda de armas que encontrarás, que vende entre otras el sable Artema de Steiner (solo en el cuarto CD), que proporciona una habilidad que seguro os es muy familiar: la Devastación.

También puedes conseguir otro arma de Steiner si hablas con el anciano que hay a la izquierda de la última tienda en la que entraste. Te pedirá un dedo mágico, así que ve a la subasta de Treno y cómpralo. Por cierto, esto último solo se puede conseguir en el cuarto CD.



EL AUTÉNTICO NOMBRE DE DAGA



A estas alturas (esta búsqueda secundaria sólo vas a poder realizarla en el cuarto CD) ya deberías saber todo sobre el origen de Daga. Bueno, casi todo, porque todavía te queda una cosa muy importante por conocer: su auténtico nombre. Y no, no es lo de Garnet Til Alexandros 17, sino otra cosa más. Vuelve a Madain Sari con Daga en tu equipo y dirígete a la terraza de la casa de Eiko. Allí verás a Lani, que se escapará en cuanto te vea. Vuelve, elige un nuevo equipo para que ni Amarant ni Daga estén en él, y regresa para hablar con Lani, que te dirá que ha visto una "escritura misteriosa" en la habitación de al lado. Léela y dirígete al muro de los espíritus de invocación.
Una vez allí, anda hacia la derecha hasta que oigas un sonido. Luego ve hacia la izquierda hasta que lo vuelvas a escuchar de nuevo, y así hasta que oigas el sonido de la recuperación de la Vit y de los PM. Ahora examina todas las pinturas una vez y, cuando lo hayas hecho, examina la pintura de Ifrit para averiguar el verdadero nombre de Daga, y de paso el de su madre. Es uno de esos pequeños detalles que te dejan la sensación de que has exprimido el juego por completo, y de eso se trata, ¿no creéis?

LA RESTAURACIÓN DE LA MOGURED



En el tercer CD seguro que te darás cuenta de que los mensajes que los moguris te darán son mucho más escasos de lo habitual y que en su contenido hablan precisamente de esa escasez. Cuando abras la grieta de la Central Mogured (la hallarás en la aventura de los chocobos), habla con Artemito, que te dirá que la Mogured no funciona porque ha usado mucho de "eso". Ve a Alexandria y habla con Kupó, quien te dirá que sabe porqué esta pasando todo eso, y te pedirá que le entregues un mensaje a Atla, el moguri de Burmecia. A su vez , éste te entregará un mensaje para Momo, el moguri en la aldea de los magos negros. Él te dará una carta para Kumori, que está en el antiguo castillo de Ipsen. La siguiente carta es para Morsu, el moguri en la Caverna de hielo. Como ahora está bloqueada por unas raíces, lo encontrarás en el Pantano de los Qu en el continente de la niebla. Llévale la carta a Morito, el moguri en Daguerreo y por último a Kupó de nuevo. Por fín sabrás que "eso" de lo que hablaban es el aceite de tersura, y que alguien en Alexandria lo tiene. Para facilitarte las cosas te diremos que es Ruby quien lo posee. Llévaselo a Artemito para que la Mogured vuelva a funcionar y recibirás un anillo protector.

PEQUEÑOS TRUCOS Y SECRETOS

El gran enemigo Hasta ahora en todos los «Final Fantasy» ha habido algún enemigo realmente duro de vencer y difícil de encontrar. Si pensabas que este era Hades, estás muy equivocado. Ve al jardín flotante de los chocobos y examina la zona superior para comenzar tu combate con Ozma. Derrotarle es MUY, MUY difícil, así que estate atento. Pon a Yitán, Daga, Eiko y Quina en tu grupo y equípate con todos los "antis" que puedas, siendo imprescindibles autolázaro y autorevitalia. Usa el martillo mágico de Quina unas 5 veces para quitarle todos los PM, y luego utiliza a Eiko y a Daga para curar al grupo, y a Yitán y a Quina para atacar. No es aconsejable utilizar invocaciones (excepto Fénix, claro), ya que necesitarás los PM para curar. Sólo deberías enfrentarte a Ozma a partir del nivel 75 y aún así, la batalla durará hora y media más o menos.

¿Quieres ser millonario? A lo largo del juego te encontrarás a un extraño personaje que te hará preguntas sobre datos del juego. Si respondes bien, recibirás guiles de premio además de bastantes puntos de habilidad. Pero si respondes correctamente a las trece preguntas, recibirás un anillo muy poderoso. Es imposible determinar en qué lugar concreto aparece, pero sí te podemos decir que sólo te lo encontrarás en los bosques. Ya sabes, a explorar tocan...

Mis amigos los enemigos A lo largo del juego también te encontrarás con versiones "suaves" de algunos enemigos que te pedirán que les des algún objeto (normalmente gemas en bruto) y te darán a cambio 10 PH por cada objeto. Los primeros que encontrarás son un mu en el bosque cercano a Dalí y un fantasma cuando te diriges a Treno por primera vez, pero también hay un Yeti, una legionaria, etc. Ten cuidado y no hagas lo mismo con el gato gorrón, porque no recibirás nada de nada.

¿Que tal si jugamos al Black Jack? Si no habéis tenido bastante con el Tetra Master, preparaos porque también podéis jugar una partidita al Black Jack. ¿Cómo? Cuando hayáis terminado el juego y hayáis alucinado con la secuencia final, esperad a que terminen los títulos de crédito, y cuando aparezca la pantalla "The End" pulsad la siguiente combinación: R2, L1, R2, R2, arriba, X, derecha, círculo, abajo triángulo, L2, R1, R2, L1, cuadrado, cuadrado y start. Un detalle divertido, ¿no?

EL TETRA MASTER

DOMINAR EL NUEVO JUEGO DE CARTAS PUEDE RESULTAR COMPLICADO AL PRINCIPIO, PERO CON ESTOS CONSEJOS NO TENDRÉIS PROBLEMAS PARA GANAR

Square ha decidido mantener el adictivo juego de cartas de la octava parte, pero con grandes cambios en todos sus aspectos. El tablero ha cambiado por uno de 4x4, sin los efectos elementales, pero con algunas casillas bloqueadas, por lo que mantiene todo el componente estratégico. En vez de darle un valor para cada borde de la carta, ahora tiene cuatro valores diferentes: fuerza, tipo de ataque, defensa y defensa mágica. Cuando una de esas flechas señale a una de las cartas del rival, esta pasará a ser tuya, a no ser que la carta rival tenga una flecha apuntando a la tuya. En ese momento comenzará un combate propiamente dicho, comparando la fuerza de ambas cartas para determinar de qué tipo será el ataque (físico o mágico). Entonces se medirán los valores de la defensa del tipo del ataque para determinar que carta se gira. Cuando una carta gire a otra de esta forma, puede producirse un combo, ya que la carta girada girará a su vez a aquellas cartas a las que señale y supere con sus flechas.

No tiene más misterio, pero para ser un buen jugador hay que dominar por completo los combos. Antes de colocar carta alguna, mira los efectos que puedan tener las próximas cartas de tu rival, y aprovecha bien los "bloques" en el tablero.

Otro cambio importante es que ahora se puede considerar que hay diferentes tipos de cartas:

- CARTAS DE CIUDADES: Tienen un valor altísimo de defensa, pero no sirven para girar cartas del contrario.
- CARTAS DE ARMAS: Tienen un valor muy alto de ataque pero pocas flechas.
- CARTAS DE INVOCACIONES: De las mejorcitas, ya que están muy niveladas.
- CARTAS CURIOSAS(rana, bicho buri): Engañan por los valores principales de la carta, al final resultan ser más poderosas que muchas otras.
- CARTAS DE MONSTRUOS: Pueden ser las peores o las mejores, ya que conseguirás muchas cartas de cada tipo.
- CARTAS DE MAGIAS: Tiene un valor de ataque y de defensa mágica muy alto.

Personalmente os aconsejamos que elijáis las cartas por la cantidad de flechas y no por el poder, ya que así aprovecharéis mejor los combos y podréis recuperar las cartas que perdáis.

En lo referente al coleccionismo, tenéis 100 cartas en total y un parámetro para indicar vuestro nivel de "freaky". Por supuesto, para alcanzar el máximo nivel tienes que conseguir todas las cartas, una tarea nada fácil. Para hacerla más sencilla aquí tienes una lista con la situación de algunas de ellas.

- CARTA ELIXIR: En la ciudadela de la Puerta Sur en el tercer CD, subiendo por unas escaleras a las que no pudiste acceder por llevar a la princesa en el saco.
- CARTAS FULGOR Y METEO: En Daguerreo, cerca de donde puedes comprar pociones, hay un hombre dudando constantemente. Si solucionas sus dudas te las dará.







- CARTA GATO GORRÓN: La tiene la vendedora de verduras en Lindblum, véncela para conseguirla
- CARTA NOMBRANDT: En el palacio del desierto de Kuja
- CARTAS LAMÚ Y SHIVA: En el campanario de Alexandria, haciendo sonar la campana.
- CARTA ALEXANDRIA: Te la dará la niña que corretea en la plaza de Alexandria en el tercer CD
- CARTA LINDBLUM: Después de la destrucción, la encontrarás en el camino bloqueado que lleva a la iglesia.
- CARTA RAGTIME: En tu estancia en Lindblum en el tercer CD se la puedes ganar a casi cualquier persona.

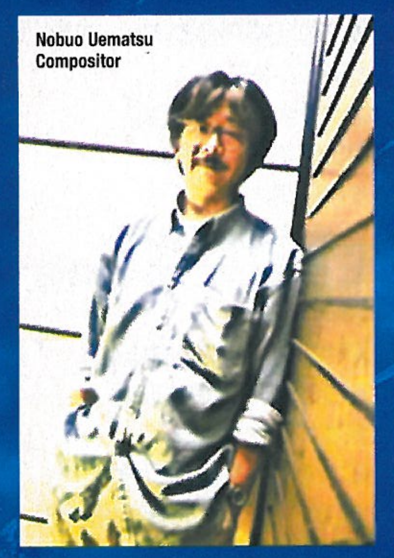
Pero la mayoría de las cartas raras no las encontrarás de esta forma. En todas las ciudades hay algunos maníacos de las cartas, y sólo tienes que jugar con ellos para conseguir cartas únicas. Por ultimo, investiga constantemente en el lugar de los recuerdos. En algunas esquinas aparecerá una exclamación sobre Yitán que te permitirá jugar contra los fantasmas de las cartas que disponen de las cartas más raras.

UN FINAL UN POCO DISTINTO

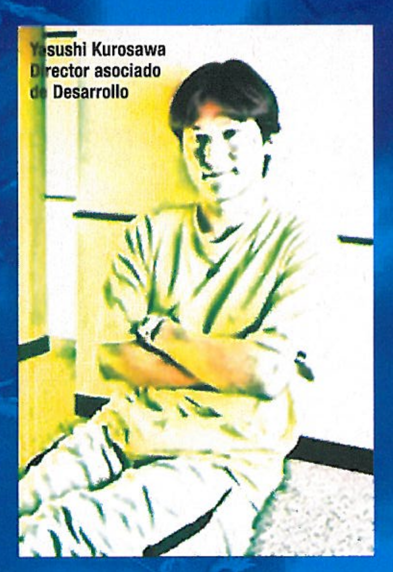
Para conseguir cambiar ligeramente el final del juego, debes conseguir un martillo. Hay dos posibles maneras: o derrotando a Hades en el lugar de los recuerdos, o consiguiendo el 13º stellazzio.

Si estás en el cuarto CD y has seguido bien la guía y las búsquedas opcionales, deberías tener 10 stellazios. El 11º lo tienes en un cofre dentro del Invencible y el 12º está en Alexandria. Dirígete allí, habla con la niña que está correteando por la plaza para conseguir la carta Alexandria y cruza el lago. Ve por el camino de la izquierda, entra por la puerta y examina la esquina superior-derecha para conseguir el Leo. Como ya deberías de tener 12 stellazzios, vuelve a Treno y cámbiaselos por objetos a la reina, que te dirá que cree que hay otro más y te los devolverá todos. Lee lo que hay escrito en cada uno de ellos y vuelve de nuevo a la Caverna de Quan. El Oficuo esta en el mismo lugar donde encontraste el Escorpio. Cógelo y vuelve con la reina de Treno para recibir la recompensa.




Nobuo Uematsu
Compositor


Kazuhiko Aoki
Director de Eventos


Yasushi Kurosawa
Director asociado de Desarrollo


Hideo Monaba
Director de Arte

FABRICANTES DE SUEÑOS

Como broche de oro a esta fabulosa guía, hemos querido incluir una entrevista con tres de los principales artífices de esta maravilla llamada «Final Fantasy IX». Gracias a ellos y a su genial visión de los videojuegos como obra de arte, hemos podido todos disfrutar del mejor capítulo de toda la saga. Sin más, os dejamos con sus palabras...

HIROYUKI ITOU, DIRECTOR

La serie FF es enormemente popular en todo el mundo. ¿Qué es lo que la hace tan especial?

Como el espectro de jugadores de «FF» son tan amplios, hemos intentado incorporar varias perspectivas y elementos de valor con los que puedan sentirse identificados. Y sobre todo, creemos firmemente en mantener la diversión de los juegos, sin perjuicio de lo que evolucione la tecnología de la industria.

¿Por qué crees que los jugadores se sienten tan identificados con los personajes de «FF»?

Principalmente porque los personajes de «FF» están tan bien caracterizados que es muy fáciles que se hagan familiares, tanto para amarlos como para odiarlos.

¿De qué manera habéis intentado mejorar «FF IX» respecto a los juegos anteriores?

Nosotros, junto a los jugadores, no estábamos satisfechos con algunos elementos de los anteriores juegos. Hicimos algunos sondeos utilizando los medios de comunicación y creo que todo lo que pedía la gente está ahora incluido en «FF IX».

¿Por qué no ha sido un juego de PS2?

Bueno, también puedes jugarlo en PS2 si quieres. Como Square ha lanzado numerosos títulos en PS, hemos desarrollado un amplio conocimiento acerca de cómo programar para la consola, y simplemente ha coincidido que «FFIX» ha resultado ser el último título que lanzamos para ella. Creo que es un juego que merece la pena como punto final de nuestra andadura en PS.

¿Cuál ha sido vuestra principal preocupación al trabajar en las aventuras FF?

Aunque la serie «FF» ha evolucionado con los años, sigue siendo un RPG. Como la saga tiende a tener una historia conducida, queríamos mantener un equilibrio entre la historia y el modo de juego tradicional de un RPG.

¿Cambia mucho la trama desde la premisa original hasta la que finalmente disfrutamos durante el desarrollo del juego?

Tiende a haber muchos cambios, pero básicamente intentamos mantener lo que nos parece mejor.

¿Hacia donde se dirige la serie a partir de aquí? ¿Qué esperas hacer en las máquinas de nueva generación?

Me gustaría intentar conseguir un montón de cosas nuevas y distintas. Pero creo que la única manera de responder a esta pregunta es esperando a nuestro próximo juego.

¿Hasta que punto está la serie inspirada en las leyendas europeas y de los dioses nórdicos? Odín, los Caballeros de la Tabla Redonda...

Nos sentíamos muy atraídos por la historia y la mitología Europeas, por su profundidad y dramatismo.

¿Qué le dirías a alguien que nunca hubiera jugado a ningún «FF» para convencerlo de que necesita tener «FF IX»?

La serie «FF» es una más entretenidas de todos los tiempos, y lleva muchos



años en la brecha. Estoy seguro de que sigue siendo celebrada como una de las mejores serie nunca creadas.

«FF» nunca ha incluido diálogos hablados. ¿Cómo ves el tema ahora que más y más juegos los incluyen?

Cuando sintamos que los necesitamos, estoy seguro de que los incorporaremos.

El hilo argumental de «FF IX» trata profundas emociones e incluso cuestiones filosóficas. ¿Hablásteis mucho entre todo el equipo para ver cómo se presentabais estos tópicos?

Nos reunimos para discutir un montón de cosas acerca de los personajes. Pero a medida que la cosa progresaba, ya éramos capaces de sentir lo que estaba en la mente de cada uno, y todo vino de rodado. Supongo a esto es a lo que se llama trabajo en equipo.

Se dice que «FF IX» es el último «FF» completamente offline. ¿Crees que la gente echará de menos la experiencia para un solo jugador si la serie toma forma definitiva en el juego online?

Si encontráis decepcionante la experiencia multijugador, por favor, comunicádnoslo para que nos replanteemos las cosas. Pero estoy seguro de que descubriremos muchas cosas desarrollando y jugando títulos online.



Birthdate..March 21, 1959
FINAL FANTASY IX
Blood Type..O
Position..Director of Square Sounds, Composer



Company Starting Date..March 1986
SQUARESOFT
Project Profile
Too many. Final Fantasy series and others. I can't remember all of them.
Hobbies..Ride my Vespa, watch movies in my home theater, travel, listen to music, and drink beer.
Favorite Game..Final Fantasy IX.
Family Members..One wife (It would be crazy to have two). Planning to get a dog soon.
Message to the fans
Keep smiling!

La "ficha policial" de Uematsu, donde dice que le encantan las motos, viajar y claro, la música.

NOBUO UEMATSU, COMPOSITOR

¿Cuantas piezas distintas compusiste para FFIX antes de tener la banda sonora definitiva?

Alrededor de 160, pero al final deseché 20 de ellas, por lo que en el juego encontraréis unas 140.

¿De donde extrajiste las ideas que te sirvieron de inspiración musical? ¿Tenías algo especial en mente?

Como otros compositores, muchas de mis obras están influenciadas por la música que he escuchado a lo largo de mi vida. Al principio buscaba unas melodías del estilo de la música clásica que pudieran encajar en el sentimiento general del juego, pero pensé que ajustarme sólo a un género podría llegar a ser aburrido, así que terminé mezclando muchos estilos.

¿Tienes una pieza favorita?

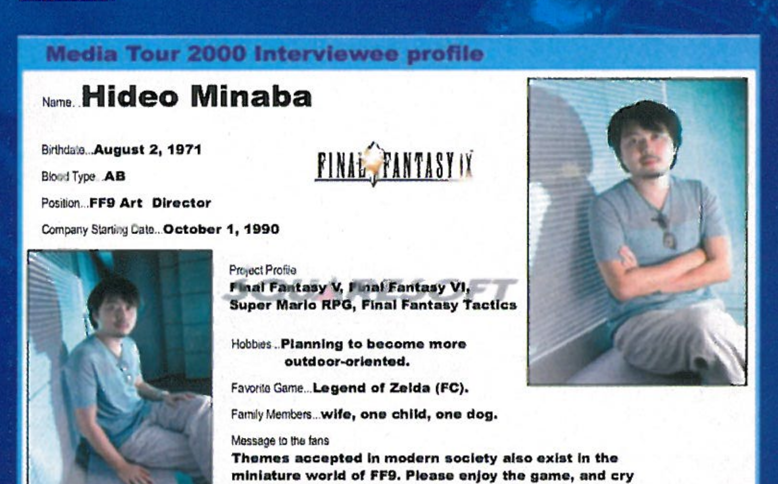
"Melodies of Life", sin duda

¿En qué tipo de atmósfera trabajaste para crear la música de FF IX?

Todo lo que necesité fue un piano.

¿Compones la música al mismo tiempo que se crea el juego, o te unes cuando ya está terminado y escribes la música a partir de lo que el juego te sugiere?

Es una mezcla de ambas cosas. Compongo la música para que se ajuste a cada evento del juego, pero algunas veces el diseñador de un evento concreto ajusta la situación para que encaje con una música que ya he escrito de antemano.



"Por favor, disfrutad del juego, y llorad si os sentís tocados por él...", comenta aquí Minaba.

HIDEO MINABA, DIRECTOR DE ARTE

¿De qué aspectos gráficos concretos te has encargado?

Además de mi trabajo como Director de Arte en «FF IX», establecí algunos de los elementos visuales principales para generar la "estructura del mundo", y dibujé varios bocetos preliminares de muchos fondos (Alexandria vista desde lejos, el Árbol de Lifa, etc…), diseño de personajes (la nave Tantalus), y puse los toques finales a otros fondos (El Bosque Maligno, por ejemplo).

A diferencia del "toque de modernidad" que tenían «FF VII» y «VIII», «Final Fantasy IX» supone un regreso total a la ambientación de fantasía...

Este aspecto se hace evidente a medida que vas avanzando en el juego, pero los temas principales de «FF IX» se pueden aplicar también a la sociedad moderna, así que el juego no puede ser llamado estrictamente "fantástico". Supongo que se están ustedes refiriendo al aspecto gráfico, que está mucho más orientado a la fantasía que los «Final Fantasy» más recientes.

Como se trata del último «FF» numerado con un solo dígito, queríamos dar la sensación de repaso de toda la serie, una especie de enorme recopilación de todo lo que habíamos hecho hasta ahora.

Además, como el mago Vivi es uno de los personajes principales del juego, parte del diseño estuvo centrado en él. Estas dos cosas tuvieron una enorme influencia en el diseño final del mundo de «FF IX».

O para explicarlo de otra manera, si hubiéramos seguido mostrando las mismas imágenes futuristas de FF VII y VIII o la próxima película de Final Fantasy, creemos que la gente se hubiera cansado de ver la misma cosa una y otra vez…

Muchas gracias a todo el equipo.


FINAL FANTASY® IX


HOBBY PRESS


Este suplemento se regala
con el número 114 de la revista Hobby Consolas


AS
GRUPO AXEL SPRINGER